
JUEGO COMPLETO: PRINCE OF QIN + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
3,95 €
DVD DE REGALO
PCL
Nº 15
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
ESPECIAL E3
CRYSIS
COMPANY OF HEROES
BIOSHOCK...
¡26 PÁGINAS CON LOS MEJORES JUEGOS!
AVANCE
RISE & FALL
LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS
En el fragor de la estrategia
TITAN QUEST
Los dioses también juegan
ANÁLISIS
RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS
Más allá de la Historia
HITMAN
BLOOD MONEY
El arte de matar
NÚMERO 15 ESPAÑA 3,95 EUROS
60015
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS ➤ CivCity: Rome • Ghost Recon: Advanced Warfighter • El código Da Vinci • City Life • Sin Episodes: Emergence
Heroes of Might & Magic V • Rogue Trooper • X-Men III • Desperados 2 • True Crime: New York City • X-Plane Revolution...



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Bogo, O. García, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero.

CORRECTORA
Esther Bartol

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Elisabeth Ibáñez
e.ibanez@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Maria Giménez

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

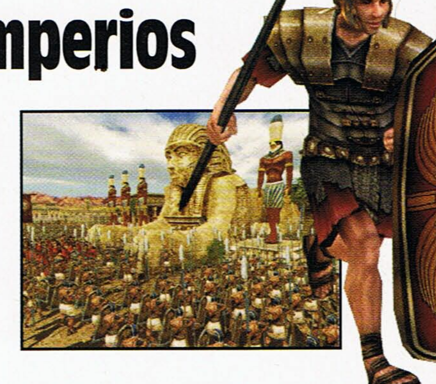
Editorial

LA INSONDABLE CADENCIA DEL PC

Cada año se vierten ríos de tinta sobre la E3 y lo sorprendente es que parece que cada medio, cada analista, haya ido a una conferencia distinta. Buscas E3 en Internet y asistes al milagro: todo el mundo ha estado en Los Ángeles. Como ocurre con el fútbol, el entrenador no tiene ni idea. Por todo esto se hace necesario establecer unas reglas básicas: sólo se puede hablar de la E3 con conocimiento de causa. Pero no basta con mostrar la acreditación.
Es imprescindible avalar algo mucho más importante: una trayectoria independiente y creíble. Nosotros hemos vivido la E3 desde dentro y quizá por eso los focos no nos han impedido ver y sentir todo lo que allí se iba cociendo a fuego lento. Los fogonazos de las últimas consolas, la verdad, nos importaban poco. A nosotros nos va el PC, que está tan consolidado que no necesita de campañas millonarias ni departamentos de marketing que lo promocionen. El ordenador depende de su usuario. ¿Cuánto te quieres gastar? En 2007 los PC serán más potentes que ahora mismo, pero nadie te obligará a estar a la última. Y los videojuegos evolucionan que da gusto. Ni *Crysis* ni *Bioshock* ni el nuevo *Flight Simulator* eran posibles hace apenas un par de años.
En cambio, ¿qué ocurrirá con las ultramegamodernísimas consolas dentro de dos años? Acumularán catálogo, sin más. En cambio, el PC seguirá con su ritmo imparable. Por fuera y por dentro será como tú quieras. En el fondo, la próxima E3 seguirá siendo un punto de encuentro para asistir a la magia del trabajo continuado, a salvo seguramente de grandísimos titulares. Sin aspavientos, pero también sin mentiras ni medias verdades. A nuestro incansable y prometedor ritmo.

La Redacción

RISE & FALL
La caída de los Imperios



Viva la fusión y los buenos juegos. Su particular mezcla de estrategia y acción en tercera persona pueden derivar en un juego sorprendente. Y pensar que estuvo a punto de quedarse en la incubadora... Esperarás el análisis con impaciencia. Nosotros también.



TITAN QUEST



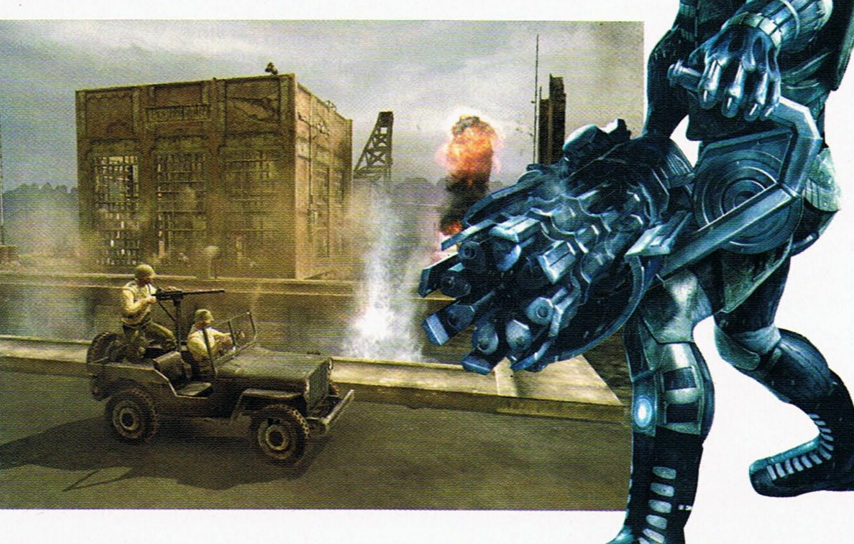
Llega el heredero natural de *Diablo*. Brian Sullivan ha estado trabajando duro para que te sientas en el Olimpo de los jugadores. Las mitologías griega, egipcia y babilónica son el marco de este título que promete poner a prueba el botón derecho de tu ratón.

En portada

LO MEJOR DE LA E3

Fieles a nuestra cita cada año con los mejores títulos del futuro, hemos estado en Los Ángeles. Como no podía ser de otra manera, hemos vuelto con las maletas repletas de juegos hipnóticos, espectaculares. Valga *Crysis*, en portada, como ejemplo. ¿Quieres más? Te los damos.

22



RISE OF NATIONS

Rise of Legends



El universo, las facciones y los héroes son novedades de las que impactan a primera vista. Sin embargo, lo que perdurará de este juego será la estrategia bien calibrada, la espectacularidad gráfica y un compendio de aciertos con un solo objetivo: saciar tu sed de conquistas.

60

HITMAN

Blood Money

Ya tenemos de nuevo entre nosotros al asesino que no tiene ni un pelo de tonto. Que no te asuste su arsenal ni su fría mirada. Si andas buscando acción pausada e inteligente, estás de suerte. Y es que la oportunidad la pintan calva.

64



CONTENIDOS

Actualidad

Reportaje

Avances

Análisis

Claves

Zona.Net

Bazar digital

Secciones

ZONA α

Real como la guerra misma

Armed Assault ACCIÓN

Si el nombre de *Armed Assault* no te dice demasiado, seguro que el de *Operation Flashpoint* sí te suena. *Armed Assault* viene a ser en realidad *Operation Flashpoint 2*. El cambio de denominación se lo debemos a los problemas de copyright de Bohemia Interactive con la distribuidora anglosajona Codemasters (propietaria legal del juego). Un problema menor, ya que, exceptuando el nombre, *Armed Assault* incorporará todo aquello que se espera de la secuela de uno los mejores juegos de acción táctica jamás concebidos.

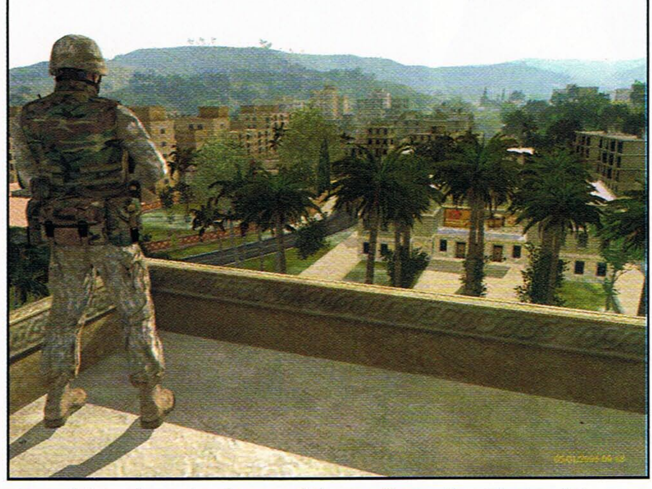
Paul R. Statlham, jefe de proyecto, afirma que una de las metas principales a la hora de crear *Armed Assault* ha sido intentar conservar la jugabilidad de *Operation Fashpoint*: "El impacto que el juego produjo sobre los usuarios se debió principalmente a sus increíbles niveles de inmersión y de realismo, dos elementos que queremos que sigan presentes en *Armed Assault*".

La interfaz es el otro gran reto de los desarrolladores. "Estamos creando un sistema de comandos que permitirá que el jugador se concentre en los combates contra el enemigo, no contra los menús. Nuestro objetivo es diseñar una interfaz profunda y que permita un alto grado de implicación con el mundo del juego, pero que al mismo tiempo sea lo más accesible y sencilla posible".



Se podrán modificar todas las misiones y crear otras nuevas.

Armed Assault promete ser un auténtico manjar para los sibaritas de la parafernalia militar, ya que "cada jugador encontrará su juguete preferido". La lista todavía no es definitiva, pero de momento el juego de Bohemia Interactive cuenta con más de 50 vehículos (entre tanques, helicópteros y aviones) y alrededor de 40 armas distintas.



***Armed Assault* será más accesible que *Operation Flashpoint*.**



La vegetación del juego será variada y realista.

Corruptelas siderales

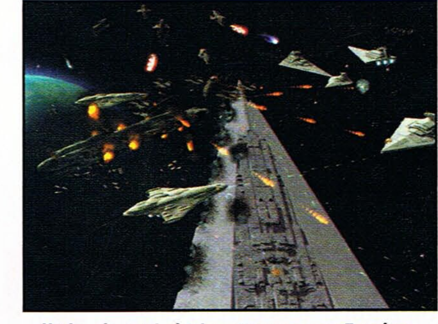
Star Wars El Imperio en guerra: Fuerzas de corrupción

ESTRATEGIA

LucasArts y Petroglyph lograron la proeza: crear un juego de estrategia en tiempo real atractivo e inspirado en el universo *Star Wars*. Ahora es cuestión de prolongar las mieles del éxito con una expansión.

Fuerzas de corrupción arrancará justo donde terminó *El Imperio en guerra*. Los rebeldes acaban de destruir la Estrella de la Muerte y la galaxia entra en un estado convulso. Mar revuelto del que intentarán sacar provecho individuos como Tyber Zann, un criminal corrupto que, en su búsqueda de poder, no dudará en utilizar todo tipo de artimañas contra sus competidores, desde robarles a espiarles o frenar sus niveles de producción.

A la fiesta acudirán nuevos vehículos (B-Wing, interceptores Imperiales TIE o el Súper Destructor Estelar Executor de Darth Vader), además de personajes del carisma de Luke Skywalker y Yoda. La expansión aparecerá a finales de este mismo año.



Allí donde esté el Súper Destructor Estelar Executor que se aparten los demás.

Ajústate bien el cinturón

y vive la emoción de sus **2ms** de tiempo de respuesta

















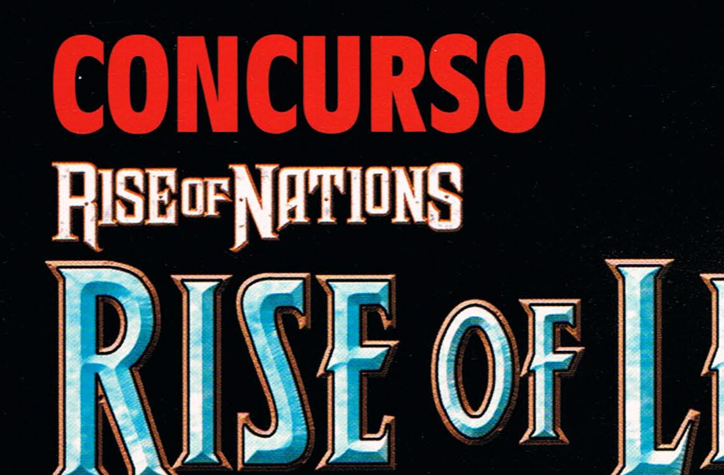




BenQ

Enjoyment Matters

CONCURSO



De tanto jugar al **primer *Rise of Nations*** el mundo entero acabó **peor que una tirita** de Rambo. No terminas de creértelo, pero sí, **hay una secuela**. ¿Podrás encajar ser **uno de los 15 ganadores**? **Además del juego,** te regalamos **un póster**.





¿Cuál de estas civilizaciones interviene en el juego?

☐ Los Frodo Pita ☐ Los Vinci ☐ Los Font

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá re[c]ibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 [de] julio e indicar "Concurso *Rise of Legends*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la re[s]puesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de julio y los nombres de l[os] ganadores aparecerán en la revista de septiembre.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protecci[ón] de Datos de Carácter Personal, informamos a los q[ue] contesten nuestra encuesta de que los datos que n[os] faciliten serán incorporados a un fichero automatiza[do] responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ning[ún] concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer [su] derecho a acceder, modificar o cancelar esos dat[os] puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., ca[lle] Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Una tierra legendaria

Sacred 2: Fallen Angel ROL

Pequeña decepción. *Diablo III* tampoco ha asomado el tridente por la última edición de la E3. Excepción hecha de *Titan Quest*, los aficionados a este noble género apodado rol hiperactivo tendrán pocos mimbres con los que edificar momentos de ocio interminables. *Fallen Angel* se antoja un buen candidato.

Sin alcanzar el nivel de excelencia al que nos tienen acostumbrados los desarrolladores de Blizzard, el primer *Sacred* cumplió a la perfección su papel balsámico para aquellos que esperaban un título de la escuela *Diablo*. De hecho, recibió buenas críticas por doquier y despachó un total de 1,6 millones de copias vendidas. Esta segunda entrega tiene todos los boletos para seguir el mismo camino.

La acción de *Fallen Angel* de desarrollará 1000 años antes de lo acontecido en el primer *Sacred* en un mundo cuya extensión no diferirá mucho de la del reino de Ancaria original. Entorno y personajes estarán modelados completamente en 3D, con efectos de luces y sombras por doquier y una simulación de la física que sacará provecho del chip PhysX de Ageia.

Además del tradicional caballo habrá distintos tipos de montura terrestres (bestias mitológicas, por ejemplo) y voladoras, como un dragón que permitirá cubrir grandes distancias en poco tiempo. *Sacred 2* incluirá asimismo seis personajes únicos, cada uno con su propio estilo de juego. Además, tendrás la posibilidad de contratar mercenarios para que te echen una mano. El juego de Ascaron aparecerá a finales de 2006.


El personaje del Seraphín volverá a hacer acto de presencia.


Habrá disponibles cientos de armas, armaduras, pociones y hechizos.

Vuelven el perro y el conejo

Sam & Max: Season 1 AVENTURAS

Uno de los culebrones más seguidos en la historia de los videojuegos llegará a su fin antes de 2007. Finalmente se publicará *Sam & Max 2: Freelance Police*, aunque con el nombre *Sam & Max: Season 1*. En la recién estrenada web del juego (www.telltalegames.com/samandmax), los desarrolladores de Telltale Games anuncian su asociación con GameTap (una red de videojuegos online) para distribuir el primer capítulo de las aventuras del perro y el conejo más famosos del planeta. Además, explican por qué han optado por un entorno en tres dimensiones. "Con ellas podemos crear animaciones graciosas y decenas de trucos cinematográficos con la cámara".

Por otra parte, Steve Purcell (creador de *Sam & Max)* ha afirmado confiar ciegamente en el trabajo de Telltale. "Si alguien puede tratar mejor a mis personajes, yo no los conozco". Nada extraño, pues el genial dibujante y desarrollador ya coincidió con la mayoría de integrantes de Telltale Games cuando formaban parte de LucasArts.


Vuelven dos de los personajes con más carisma de los videojuegos.

ZONA α

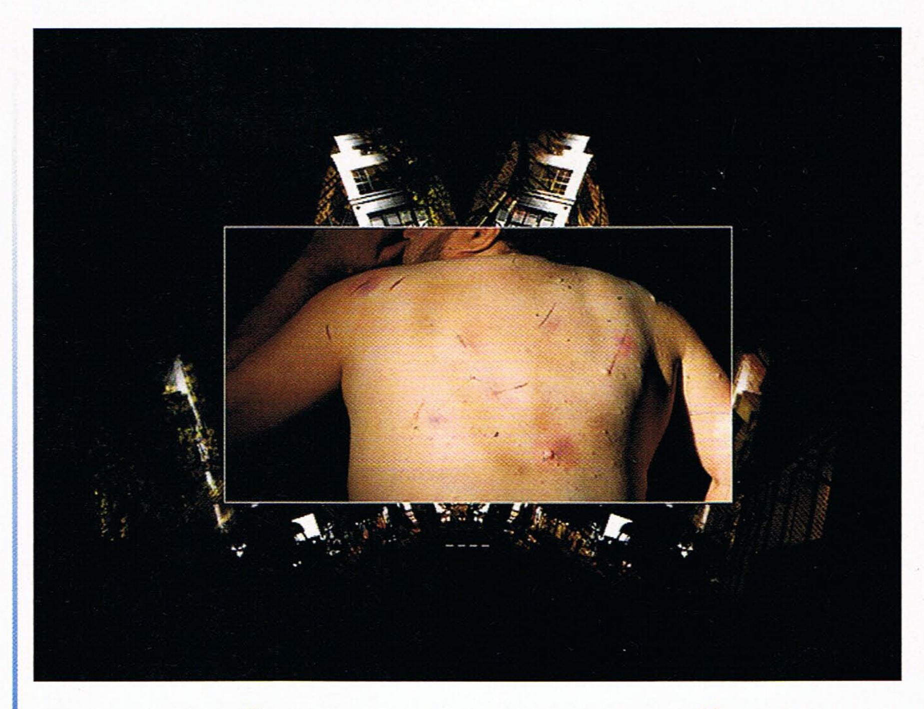
D. Gómez

CONTRA LA CORRIENTE

Podar para el crecimiento

Take Two acaba de cerrar una oficina de desarrollo de Rockstar Games en Austria, que se dedicaba a realizar las conversiones a Xbox y PC de los títulos de la saga *GTA*. Según cuentan algunos trabajadores, el motivo es "los desafíos que los videojuegos y nuestra compañía afrontan durante esta transición de plataformas". La noticia parece sorprendente si tenemos en cuenta que la industria del videojuego sigue creciendo, de momento, en porcentajes anuales de dos dígitos, el Nirvana para cualquier responsable de finanzas. Esto debería significar más empleo, no más desarrolladores en el paro.

La realidad es que el crecimiento de la industria no implica necesariamente un aumento del número de compañías y trabajadores del sector de los videojuegos. De hecho, lo que sucede, y el cierre de las oficinas de Rockstar Viena en Austria parece confirmarlo, es justamente lo contrario. Actualmente se están dando dos fenómenos paralelos. Por un lado, la concentración, que implica la desaparición de compañías y estudios (Ion Storm Austin), o bien su adquisición o fusión, como es el caso de Take Two y la compra de Firaxis (cuando funciona, ver la "espantá" de EA sobre UbiSoft que ha quedado en nada). Y por otro lado, se está dando una cierta deslocalización hacia el este, que tiene que ver tanto con unos costes de producción más bajos como con el reconocimiento de un gran mercado y la necesidad de abarcarlo. Y es que casi al mismo tiempo que Take Two cerraba sus oficinas en Austria, otras puertas abrían en Shangai.



Asesino en serio

In Memoriam 2: The Last Ritual ■ AVENTURAS

Regresa un título de culto. Publicado en 2003, el primer *In Memoriam* era un thriller de terror que mezclaba sin costuras realidad y ficción, estética esotérica 2D y actores de carne y hueso. El usuario recibía una invitación irrechazable: seguir los pasos y entrar en el juego de un astuto asesino en serie a través de Internet, vídeos y mensajes de correo electrónico hasta dar con su paradero o morir en el intento.

In Memoriam 2: The Last Ritual respetará la esencia de su antecesor, aunque los desarrolladores franceses de Lexis Numérique ya han confirmado que habrá más escenas de video (hasta 40 minutos más) y los momentos de tensión ganarán en intensidad y dramatismo. También han declarado que los dificultosos minijuegos en formato flash que poco o nada tenían que ver con la trama principal aparecerán con menor frecuencia en esta ocasión. Nobilis Ibérica será la distribuidora encargada de traer este angustiante título a España. Si no hay retrasos, llegará en septiembre.

Justicia de guerra

Death to Spies ■ ACCIÓN

La trama de *Death to Spies* girará alrededor de un departamento soviético durante la Segunda Guerra Mundial conocido como SMERSH, un servicio de contrainteligencia cuyo objetivo era básicamente eliminar a traidores, desertores y espías. Juego de acción y sigilo en tercera persona, el usuario tendrá que realizar múltiples tareas en el corazón del territorio enemigo. Entre ellas, incautar importantes documentos, ejecutar a oficiales alemanes de alto rango o sabotear todo tipo de objetivos.



El protagonista podrá ocultar cadáveres o mirar a través puertas.





UNA EJECUCIÓN
PERFECTA
HITMAN™
BLOOD MONEY
www.hitman.com


18+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC DVD
Io-Interactive
PROEIN
eidos





PlayStation 2
HITMAN
18+

ZONA α

Alma viajera

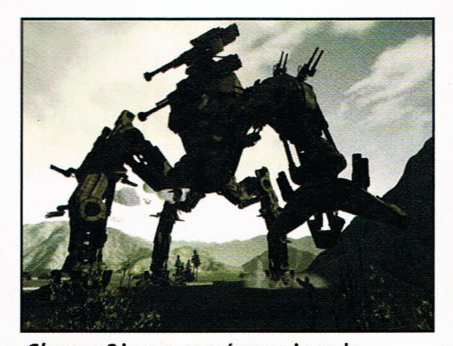
Chrome 2 ACCIÓN



El apartado multijugador será uno de los pilares de esta secuela.

El primer *Chrome* era un título de acción en primera persona futurista en el que el jugador interpretaba a Logan, un intrépido mercenario que habitaba en un universo donde las megacorporaciones luchaban por el control de un elemento conocido como "chrome". *Chrome 2*, previsto para el año que viene, seguirá apostando por esta estética ultramoderna y también por la acción en primera persona, aunque en esta ocasión el protagonista no será Logan, sino un soldado dotado de un poder sobrenatural: poseer cuerpos ajenos. Al igual que en juegos como *Messiah*, el usuario podrá saltar de ser vivo en ser vivo y hacer suyas todas sus armas y capacidades.

Como cualquier juego de acción futurista que se precie, el título de Techland ofrecerá un montón de cibertecnologías, armas genéticas, implantes y exoesqueletos a la entera disposición del usuario. Habrá centenares de armas distintas (se habla de más de 200) y más de 10 tipos de vehículos terrestres y aéreos. Asimismo, el protagonista podrá desarrollar y aumentar sus capacidades a corto plazo mediante el uso de implantes específicos. Los campos de batalla, por su parte, tendrán un aspecto majestuoso, con espacios abiertos gigantescos y llenos de vida, y decenas de enemigos y vehículos deslazándose y disparando al mismo tiempo. En cuanto al apartado multijugador, únicamente ha trascendido que permitirá crear partidas de hasta 64 jugadores.



***Chrome 2* incorporará enemigos de tamaño descomunal.**



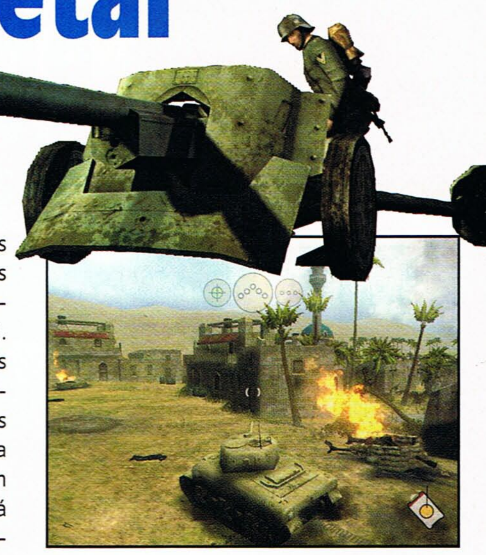
Lo han prometido: la inteligencia enemiga mejorará muchos enteros.

30 toneladas de metal

Panzer Elite Action: Dunes of War ACCIÓN

Stalingrado, el desembarco de Normandia, la batalla de Kursk... Tras plasmar a la perfección algunos de los acontecimientos más célebres de la Segunda Guerra Mundial, la acción de *Panzer Elite Action* se desplazará al desierto de África con *Dunes of War*, la primera expansión oficial del juego de la desarrolladora ZootFly. La lista de novedades incluye dos campañas, una para los alemanes y otra para los aliados (ni rastro de los rusos).

En esta expansión destaca por la posibilidad de que el usuario dirija a su propio escuadrón de tanques en batallas en las que intervendrán otras unidades (decenas de aviones, cañones antitanque, infantería y vehículos enemigos). También se incorporarán diez nuevos mapas multijugador con distintas ambientaciones y estilos y nuevos modos de juegos, como Conquista y Capturar la Bandera, en los que podrán participar un total de 32 jugadores. *Dunes of War* será una expansión independiente, lo que significa que no requerirá tener *Panzer Elite Action* para funcionar.



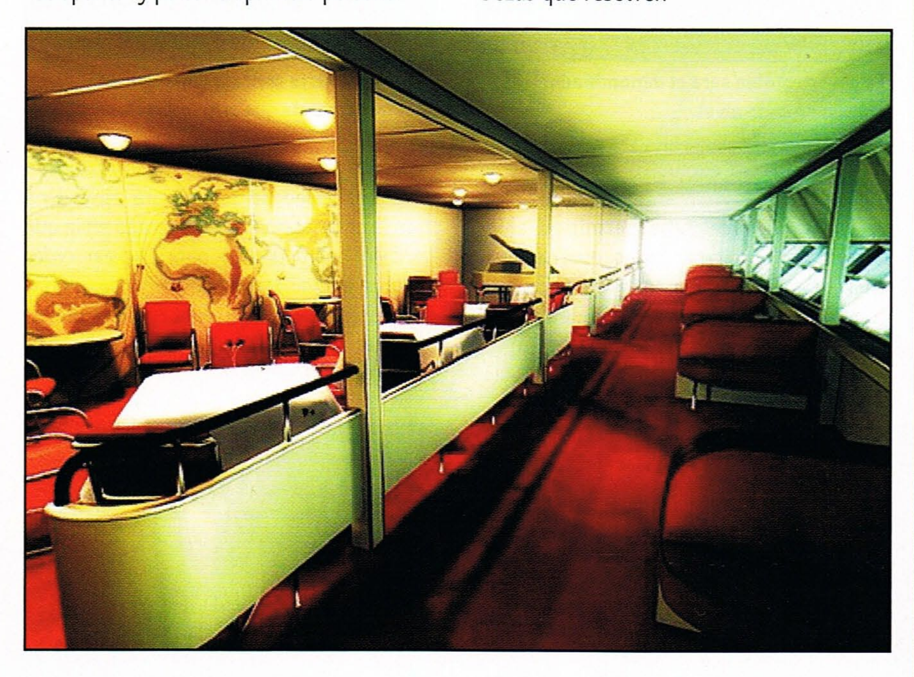
Todos los elementos del escenario podrán ser destruidos.

Viaje alucinante

Atlantis V ■ AVENTURAS

Desaparecida la desarrolladora francesa Cryo, el futuro de *Atlantis*, su saga más emblemática, parecía concluido. Pero nada más lejos de la realidad, ya que Nobilis ha desvelado el desarrollo de una quinta entrega de esta aventura de apuntar y pulsar en primera persona.

El juego te pondrá en la piel de Howard Brooks, un joven ingeniero aeronáutico que a bordo del zeppelín Hidenburg visitará los cuatro rincones del planeta. En su periplo se topará con 30 personajes y, por delante tendrá una docena de rompecabezas que resolver.



Lista de espera

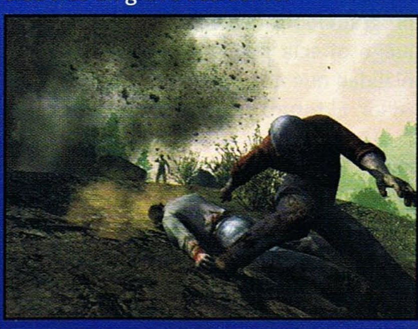
En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Marzo 2007
2	Company of Heroes	Estrategia	Septiembre 2006
3	Bioshock	Acción	Mediados 2007
4	Enemy Territory	Acción	Otoño 2006
5	Supreme Commander	Estrategia	Principios 2007
6	Prey	Acción	Verano 2006
7	Crysis	Acción	Finales 2006
8	Command & Conquer: Tiberium Wars	Estrategia	Por determinar
9	Alan Wake	Aventura	Por determinar
10	Neverwinter Nights 2	Rol	Septiembre 2006
11	Dreamfall	Aventura	Junio 2006
12	The Witcher	Rol	Mediados 2006
13	Unreal Tournament 2007	Acción	Principios 2007
14	World of Warcraft: The Burning Crusade	Online	Finales 2006
15	Half-Life 2: Episode 1	Acción	Junio 2006

EN POCAS PALABRAS

Muertos en el paraíso

Dead Island será un juego de acción en primera persona ambientado en una isla misteriosa repleta de zombis. La premisa, explorar de cabo a rabo la isla para encontrar a la mujer del protagonista desaparecida tras un grave accidente.



¿Fecha definitiva?

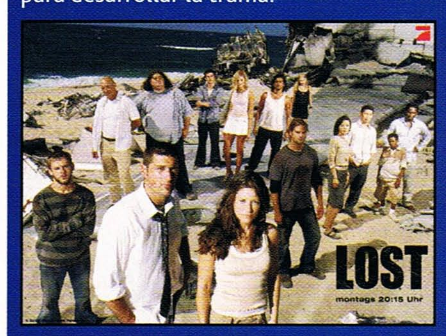
Tras innumerables retrasos la editora THQ ha asegurado por activa y por pasiva que *S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl* llegará a las tiendas a principios de 2007. El protagonista del juego es un mercenario del año 2012 que deberá sobrevivir en las cercanías de la central nuclear de Chernóbil.

Animales por doquier

Charlotte's Web, el videojuego basado en la próxima película de animación de Paramount Pictures será publicado el próximo invierno. Como Wilbur el cerdo o Templeton la rata, el jugador se verá inmerso en comprometidas tareas mientras explora cuatro mundos fascinantes.

La isla de los famosos

Ubisoft se ha hecho con los derechos de la excelente serie *Perdidos*, creada por J.J. Abrams. Esta adaptación para PC, de la que se desconoce la fecha de publicación, contará con las voces de los actores de la serie y la colaboración de los guionistas para desarrollar la trama.



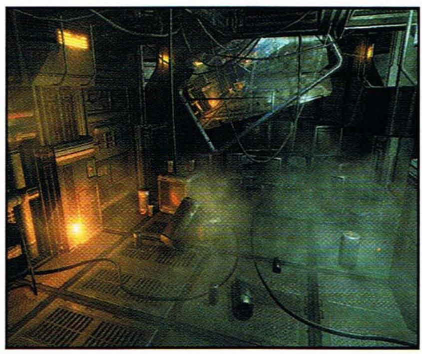
ZONA β

La estación del pánico

Alpha Prime ■ ACCIÓN

Shade: Wrath of Angels fue la primera tentativa, un experimento realizado por un grupo de jóvenes programadores sin apenas experiencia. El juego ofrecía pequeños destellos de genialidad que auguraban un futuro prometedor. El futuro se llama *Alpha Prime* y es la siguiente gran apuesta de la compañía checa afincada en Praga, Black Element Software. Un juego de acción en primera persona con un guión de ciencia-ficción creado por el guionista y autor de best sellers Ondrej Neff.

La historia arranca con un inspector que acude a la base espacial Alpha Prime para investigar las extrañas desapariciones de personal. Sin embargo, nada más llegar sufre el ataque de los robots y otros sistemas autónomos que quieren poner fin a su inspección permanentemente.



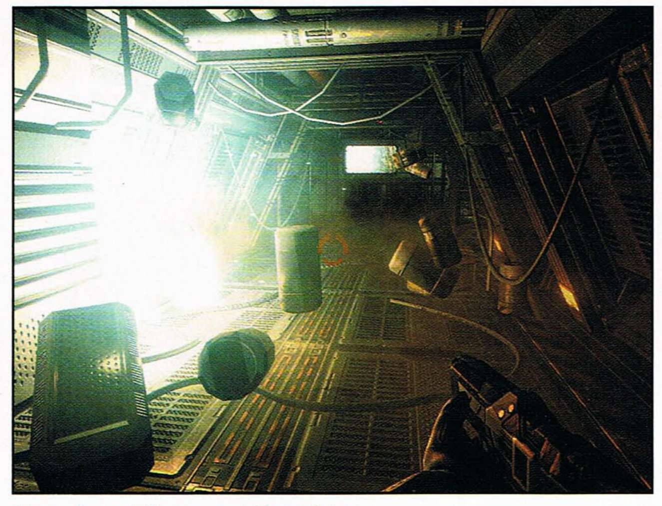
La claustrofobia será el denominador común en cada nivel.



El protagonista contará con algunos aliados. Lástima que sean mortales.

Diseñado en exclusiva para un solo jugador, *Alpha Prime* entrará por los ojos. El motor Enforce 2 ha permitido a los desarrolladores crear unos escenarios y enemigos excelentemente modelados y con vida propia. Además, aquellos que dispongan del procesador PhysX de Ageia disfrutarán de unas explosiones más espectaculares y efectos físicos más complejos.

La jugabilidad no se quedará atrás. Una mezcla entre acción directa y sigilo en la que también habrá tiempo para hackear ordenadores, activar torretas de defensa, utilizar cámaras de seguridad en beneficio propio o pilotar algunos vehículos. Ya queda poco para su lanzamiento.



No todo será disparar en *Alpha Prime*.



Los efectos de luces y sombras prometen ser apabullantes.

En suelo yanki

Battlefield 2: Armored Fury ■ ACCIÓN

Battlefield 2: Armored Fury ha sido desarrollado a partir de una súplica, la de la comunidad de jugadores pidiendo mapas ambientados en Estados Unidos. Y esto es lo que ofrece precisamente el juego de EA, batallas mecanizadas en suelo yanqui a lo largo y ancho de tres nuevos mapas: Operation Midnight Sun, Operation Harvest y Operation Road Rage.

Para nivelar las batallas abiertas de tanques con fuego aéreo, se han introducido también seis vehículos, incluyendo tres helicópteros de reconocimiento, como el MD 530 "Little Bird", y tres aviones de ataque, entre los que encontrarás el A10 Warthog. Esta microexpansión únicamente está disponible para descarga online desde hwww.downloader.ea.com/es por el ajustado precio de 9,99 euros.



***Battlefield 2* no deja de crecer con nuevas expansiones.**

ZONA β

J. RIPOLL

LLUVIA ÁCIDA

Matrimonio ¿con hijos?

Dejé de tener problemas con el acné cuando el ratón se hizo compañero inseparable del teclado. No valía tener joystick, un periférico para los niños de papá o entusiastas de la simulación. Tampoco el volante, el "joystick caro", el de los ricos de verdad.

Con los años mis problemas han pasado de la cara a la cabeza, de las cremas al champú, y el ratón ha seguido allí, con nuevos modelos, pero misma política. Haz clic allí, gira la rueda allá. Del joystick no hay noticias. Del volante pocas más. Hoy los juegos se ven como nunca y se juegan como siempre. Y sí, ya sé, los creyentes hace tiempo aceptamos (claudicamos): la revolución puede esperar, pero para hacernos más llevadera esa espera alguien podría plantear la opción de utilizar nuevos periféricos para dar profundidad (con variedad incluso nos conformaríamos) a esos juegos de siempre. Puede que algún programador me espetara: quiénes somos nosotros para obligar a la compra de un periférico más; el juego es suficientemente caro, no vamos a subirlo más. Y vale, podríamos discutir pero también darles la razón. Pero, qué pasa con los micrófonos, todos tenemos y pocos juegos les han dado utilidad alguna más allá de la modalidad multijugador. *Manhunt* fue la excepción. Semilla sin germinar.

Nueva feria de Los Ángeles a vuelta de nuca. Festival de polígonos, escasez de sorpresas. No se entiende. Nuestros ordenadores ya tienen entradas para USB, para tarjetas de foto, la conectividad con los móviles ya ni siquiera es quimera. Hoy, o al menos pasado mañana, debería ser momento de ponerse a pensar, de hacerse a la idea que quizás la revolución sea más sencilla de lo que muchos supusimos: dar descendencia a ese matrimonio llamado ratón y teclado.



Un poco de historia

Maelstrom ■ ESTRATEGIA

KDV, la compañía rusa responsable de *Perimeter*, está cuidando hasta el más mínimo detalle el desarrollo de su próximo bombazo, *Maelstrom*. Incluso el guión, un apartado tradicionalmente sacrificado en los juegos de estrategia, tendrá en *Maelstrom* un protagonismo especial. La responsable será la pluma de James Swallow, un experimentado guionista de ciencia-ficción que ha trabajado en la serie *Star Trek: Voyager* o el videojuego *Battlestar Galactica*.

Carl Johnson, diseñador de juego, afirma que la trama de *Maelstrom* "no sólo establece un trasfondo y una atmósfera, sino que enlaza directamente con la mecánica del juego, dando al usuario un mejor conocimiento de cada facción y su modus operandi". La historia nos situará en un futuro apocalíptico en el que la raza humana se ha dividido en dos facciones enfrentadas por el control del agua. Unainvasión alienígena acaba de completar un panorama desolador.



***Maelstrom* incluirá tres facciones distintas, dos humanas y una extraterrestre.**

Héroes de hojalata

Bionicle Heroes ■ ACCIÓN



Los robots superdotados del juego deberán afrontar bastantes dificultades.

Los aficionados a los bionicle (robots creados por la juguetera Lego) están de enhorabuena. Pronto podrán disfrutar de las aventuras de estos montones de chatarra andantes con *Bionicle Heroes,* un juego de los creadores de *Lego Star Wars*. Su intención es mostrarnos como nunca antes a los más poderosos y fascinantes personajes Lego en un entorno tridimensional rebosante de acción y aventuras. El dominio de las habilidades especiales y los poderes bélicos de los héroes bionicle resultarán clave para superar los numerosos desafíos esparcidos por el juego.

DESCUBRE EL CORAJE QUE CONVIERTE A

LOS HÉROES EN LEYENDA.



ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

Rompiendo el cascarón

Quién lo habría dicho. Mientras que en la pasada E3 Microsoft demostró que su nueva máquina ha madurado y Nintendo, muy inteligentemente, se desmarcaba de la batalla que librarán las dos grandes a favor del jugador casual, Sony nos dejaba a todos más preocupados que ilusionados gracias a una conferencia en la que predominaron los bostezos sobre los aplausos.

Nada grave si la cosa quedase ahí, pero la multinacional nipona se sacó de la manga varias maniobras del todo incomprensibles. No se entiende que hayan decidido poner a la venta dos versiones de su máquina a precios tan obscenamente altos, máxime si se tiene en cuenta el fiasco económico que supuso semejante movimiento cuando Microsoft hizo lo propio con su primera Xbox. Y el mando, prácticamente igual que el clásico Dual Shock, ya no tiene sitio en el futuro próximo, donde se imponen mandos con gatillos, mucho más cómodos que los L1 y R1 de rigor. La preocupación dejó sitio a la sospecha cuando Sony declaró haber estado trabajando en la tecnología de movimiento del mando desde hace... ¡10 años! ¿Una década para introducir un sistema que no permite conservar la vibración, cuando en el caso de Wii, la nueva de Nintendo, sí se ha hecho? Suena... increíble.

No parece descabellado pensar que los directivos de Sony han confiado demasiado en su posición de líderes y el poder de su marca. Mientras las otras compañías intentan innovar y abrirse a nuevos mercados, Sony se encierra en un cascarón con cierto aroma a orgullo. Esto era lo que necesitaban: un baño de humildad para recordarles que no están solos en el mundo y que nada, absolutamente nada, dura para siempre.





Los rusos están locos

You Are Empty ACCIÓN

Sí el titulo te parece extraño, no te pierdas la trama. Rusia, años 50. Los Estados Unidos han caído, dejando a la Unión Soviética como la única superpotencia mundial. Aburrida en su altar, la URSS empieza a desarrollar un tipo de arma con la que extender el comunismo por todo el mundo. Experimenta con el populacho para modificar su fisiología y su mente con el objetivo de convertirlos en auténticos superhombres. El jugador reencarna a uno de estos soldados de elite, concretamente a uno que no está nada contento con las maneras de la madre patria. Por eso decide tomar cartas en el asunto con su especialidad, matar.

Con una mecánica enormemente parecida a la de *Painkiller*, *You Are Empty* apostará por el "dispara primero, pregunta después", con 25 armas que tendrás que localizar (la mayoría de las cuales están inspiradas en auténticas armas rusas de los 50) y 30 tipos de enemigos a los que eliminar. Este último apartado vendrá bien surtido de la mano de agentes del KGB, enfermeras e incluso bailarines de ballet clásico.

Guerra alternativa

War Front: Turning Point ACCIÓN



Un juego que aborda la Segunda Guerra Mundial desde otra perspectiva.

War Front: Turning Point explorará una Segunda Guerra Mundial alternativa, en la que Hitler muere asesinado nada más empezar el conflicto. Esta nueva línea temporal brindará al jugador la oportunidad de alterar o asegurar el resultado histórico de la Segunda Gran Guerra según el bando que elija, alemán o norteamericano. Dividido en dos campañas de 11 misiones cada una, el juego de Digital Reality incluirá unidades y vehículos que raramente se han visto en un juego de estrategia: Rheintochters, helicópteros o infantería con jetpacks.

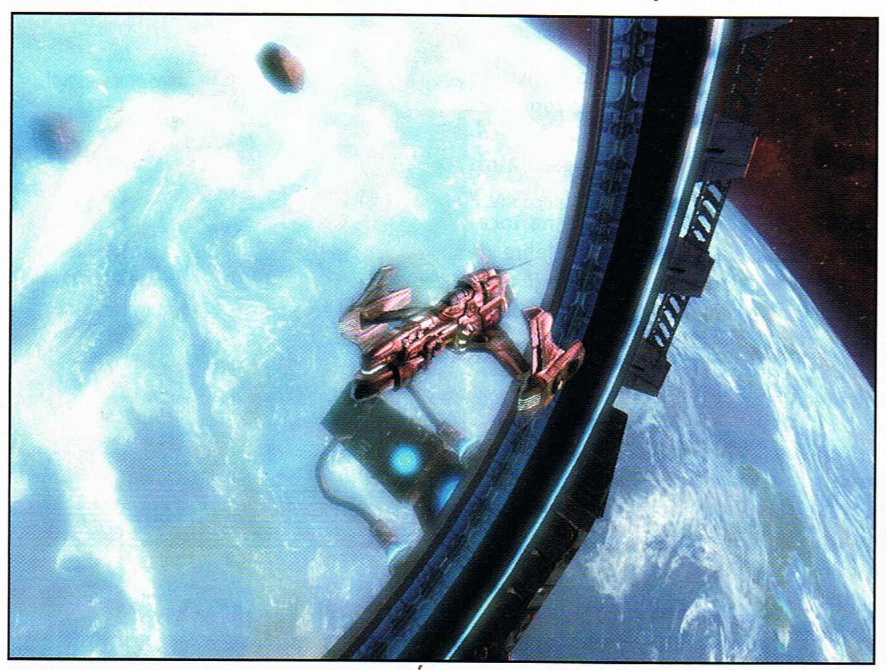
Desde las estrellas

X³: Reunion SIMULACIÓN

La distribuidora española LudisGames traerá este mes de julio el esperadO *X³: Reunion* completamente traducido al castellano y al ajustado precio de 39,95 euros. Entre las novedades más destacables, esta tercera entrega incluirá un renovado desarrollo del sistema económico que permitirá imaginativas formas de conseguir vías comerciales. Además, una nueva interfaz gráfica que supondrá una menor obstrucción de la pantalla. Completarán el lote alrededor de 200 nuevos modelos de naves, nuevos sectores galácticos y un aspecto gráfico más detallado y realista que nunca.


En esta entrega se ha cuidado especialmente la inteligencia artificial de los enemigos.


Los gráficos del juego son extremadamente realistas. Todo un lujo.



Ganadores de concursos

SWAT 4 GOLD EDITION: José Mª Menéndez, Tapia de Casariego (Asturias) • Fco. José Gázquez, Montilla (Córdoba) • Daniel Sánchez Ayala, Castellar del Vallès (Barcelona) • Enrique Conejo Nieto, Valladolid • José Ramón Pazo Nespereira, Ourense • Luis M. Señor, Valladolid • Alberto García Sánchez, Sevilla • Julio Cascallar, Villagarcía de Arosa (Pontevedra) • Oier Jaume Valentí, Almoradí (Alicante) • José L. Andana, Alicante • Eduardo Castaño, Arrigorriaga (Vizkaia) • José L. Ares, Reinosa (Cantabria) • José M. Torres, Talavera la Real (Badajoz) • Miguel A. Madero, Málaga • Alberto Mora, Malpica de Tajo (Toledo) • Juan Carlos Alonso, Santander • Aaron Lobelle, Oviedo • Guillermo Mariño, A Coruña • David Flores, Rubí (Barcelona) • Carlos Andrade, Ciudad Real
CONCURSO MX VS. ATV: UNLEASHED: Inmaculada de Juana, Alcalá de Henares (Madrid) • Alberto Yagüe, Segovia • Vicente J. Blasco, Valencia • José V. Millán, Riveira (A Coruña) • Carlos Rodríguez Morales, León • Sergio Tornero Vázquez, Madrid • Jesús M. Sánchez Gil, Marbella (Málaga) • Mateo Santos González, Cádiz • Iñaki Rodiera Díez, Pamplona • Francesc Vilalta Roure, Girona

EN POCAS PALABRAS

ZONA β

El diablo japonés

Ya hay fecha y título definitivo para la versión PC de la esperada tercera entrega de la saga de Capcom *Devil May Cry*. Se subtitulará *Dante's Awakening Special Edition* y aparecerá el 29 de septiembre con un buen puñado de características exclusivas para la versión de compatibles.

Velocidad y buen sonido

Earache Extreme Metal Racing, un juego de carreras infernales de Data Design Interactive previsto para este verano, contará con una banda sonora espectacular formada por grupos como Napalm Death, At the Gates, Cathedral, The Haunted, Hate Eternal, Cult of Luna, Beecher, Urkraft, Anata o Mistress.



Una mediania de edad

The Guild 2, secuela de *Europa 1400: The Guild*, es un juego estrategia y gestión ambientado en la Europa medieval que llegará en septiembre. Como habitante del Medievo, podrás participar en todo tipo de acontecimientos históricos y sociales para progresar.



Que empiece la liga

Manager de Liga 2007, el popular juego de gestión futbolística de Codemasters, llegará a las tiendas a finales de verano con un nuevo motor gráfico y una base de datos remozada. El mercado de fichajes aportará una mayor complejidad a las opciones de negociación.

ZONA Ω

D. NAVARRO

PC CONFIDENTIAL

...Y el chocolate espeso

NPD Group, la compañía estadounidense que más de cerca sigue el mercado de los videojuegos, acaba de publicar un estudio con los juegos online multijugador como protagonistas. Según éste los norteamericanos gastaron el año pasado más dólares que nunca en cuotas mensuales. La principal conclusión a la que han llegado chirría más que convence. Anita Frazier, una analista del grupo, declaraba que "con el aumento de las conexiones de gran velocidad, no es sólo que los usuarios quieran comprar juegos online, sino que están dispuestos a pagar cuotas para poder jugar con otras personas". O sea, que los norteamericanos se mueren por pagar cada mes. No es cierto, y la prueba se llama *Guild Wars*. Su último capítulo, *Factions*, está siendo otro éxito rotundo.

Tampoco conviene caer en la trampa, ya que una cuota no es disuasoria por sí misma. Se paga en virtud del precio y de las prestaciones que el juego presente respecto a sus competidores gratuitos. El tamaño de la comunidad de jugadores es otro factor importante. En España las conexiones a Internet de banda ancha están viviendo un auge que augura grandes días para los juegos online. Por fortuna, la brecha digital afecta precisamente a los que raramente se internarán en un mundo fantástico y, sin embargo, está tan repleto de sensibilidad e inteligencia.

Sega crece

Sega acaba de anunciar la adquisición del estudio de desarrollo Secret Level. Fundado en 1999 y liderado por Jeremy Gordon, Secret Level, con sede en San Francisco, se ha labrado un nombre en la industria del desarrollo de videojuegos por su tecnología vanguardista de nueva generación. Entre otros muchos juegos, a Secret Level le debemos la adaptación al PC del videojuego *Star Wars: Starfighter*.



La versión para PC de *Starfighter* corrió a cargo de Secret Level.

Nueva adaptación cinematográfica



Esperemos que la versión cinematográfica dé más de sí que el videojuego.

Otro videojuego que pronto dará el salto al mundo del celuloide es *Cold Fear*, un título de terror y supervivencia desarrollado por Darkworks. Lo curioso de la noticia es que, a pesar de su tibia recepción por parte de la crítica especializada y de sus discretos resultados económicos, las productoras Avatar Films y Skretagent Productions se hayan afanado en adquirir la licencia a Ubisoft. De momento no hay más detalles acerca del proyecto, salvo que el director no será Uwe Boll. Afortunadamente.

Belleza de plástico

Parece que la compañía Activision se ha propuesto fichar todos los personajes famosos que hay sobre la faz de la Tierra. Si meses atrás se hizo con los derechos del apuesto y elegante agente 007, ahora le ha tocado el turno a la rubia más célebre de las jugueterías, Barbie. Con esta jugada, Activision se asegura los derechos de un valor seguro de la mercadotecnia mundial. Anteriormente estaban en posesión de Vivendi.



Los más vendidos

ESPAÑA

1. Los Sims 2: Abren negocios
2. Guild Wars: Factions
3. Los Sims 2: Decora tu familia
4. Tomb Raider: Legend
5. Alejandro Magno
6. ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
7. The Elder Scrolls IV: Oblivion
8. C.S.I.: Crime Scene Investigation
9. Age of Empires Ed. Gold
10. Rayman 3: Hoodlum Havoc

ESTADOS UNIDOS

1. Los Sims 2: Abren negocios
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Los Sims 2: Decora tu familia
4. World of Warcraft
5. Guild Wars: Factions
6. Star Wars: El Imperio en guerra
7. Los Sims 2
8. ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
9. Age of Empires III
10. Sid Meier's Civilization IV

REINO UNIDO

1. Tomb Raider: Legend
2. Los Sims 2: Abren negocios
3. The Elder Scrolls IV: Oblivion
4. Championship Manager 2006
5. Los Sims 2
6. ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
7. CSI: Las 3 dimensiones del asesinato
8. Football Manager 2006
9. World of Warcraft
10. Star Wars: El Imperio en guerra

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de abril.

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías este mes de mayo. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



CHROME: SPECFORCE
Editor: Take Two
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.specforcethegame.com



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7,5
www.ghostrecon.com



GUILTY GEAR X2 RELOAD
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.guiltygearx2reload.com



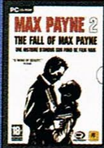
GUILTY GEAR ISUKA
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
guiltygeargame.com



HITMAN: BLOOD MONEY
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.hitmanbloodmoney.com



MAFIA
Editor: Take Two
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.mafia-game.com



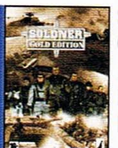
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Editor: Take Two
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8,5
www.maxpayne.com



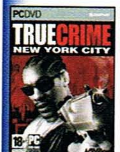
NITRO FAMILY
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 5
www.friendware.es



SIN EPISODES: EMERGENCE
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.sinepisodes.com



SÖLDNER: GOLD EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: 6,5
www.secretwars.net

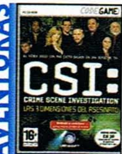


TRUE CRIME: NEW YORK CITY
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 5
www.truecrime.com



X-MEN III: EL VIDEOJUEGO OFICIAL
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 5
www.x-mengame.com

AVENTURAS



CSI: LAS 3 DIMENSIONES DEL ASESINATO
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.codegame.info/web/home.php



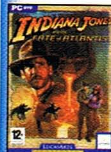
EL CÓDIGO DA VINCI
Editor: Take Two
Precio: 44,99 €
Puntuación: 6
www.codigodavinci-eljuego.com



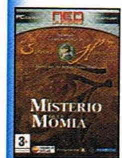
FULL THROTTLE
Editor: Activision
Precio: 14,95 €
Puntuación: 8
www.lucasarts.com/games/fullthrottle



GRIM FANDANGO
Editor: Activision
Precio: 14,95 €
Puntuación: 9
www.lucasarts.com/games/grim



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
Editor: Activision
Precio: 14,95 €
Puntuación: 8
www.lucasarts.com/games/indianajones



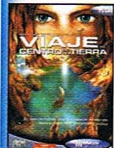
SHERLOCK HOLMES Y EL MISTERIO DE LA MOMIA
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.nobilis-iberica.com



THE CURSE OF MONKEY ISLAND
Editor: Activision
Precio: 14,95 €
Puntuación: 9
www.lucasarts.com/products/monkey

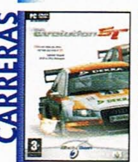


THE DIG
Editor: Activision
Precio: 14,95 €
Puntuación: 6
www.lucasarts.com/products/thedig

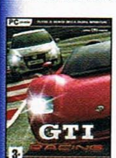


VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es/ofertas2.asp?ID=263

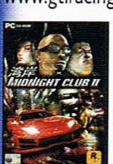
CARRERAS



EVOLUTION GT
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.evolutiongt.com



GTI RACING
Editor: Take Two
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.gtiracingthegame.com



MIDNIGHT CLUB II
Editor: Take Two
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.rockstargames.com/midnightclub2



MOTO RACER 3: GOLD EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: 7

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Editor: Konami
Precio: 19,99 €
Puntuación: 9
es.gs.konami-europe.com

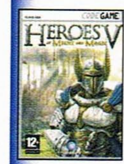
ESTRATEGIA



CATERPILLAR CONSTRUCTION TYCOON
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.gabrielentertainment.com



CROWN OF GLORY
Editor: Virgin Play
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.crown-of-glory.ch



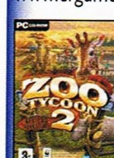
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.mightandmagic.com/HeroesV/es/home.php



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS
Editor: Microsoft
Precio: 54,99 €
Puntuación: 8,5
www.riseoflegends.com



URGENCIAS
Editor: Puntosoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: 6
www.ergame.co.uk



ZOO TYCOON 2: AFRICAN ADVENTURE
Editor: Microsoft
Precio: 24,99 €
Puntuación: N/D
www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2aa.aspx

ONLINE



PLANETSIDE INVASION
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.deepsilver.de

SIMULACIÓN

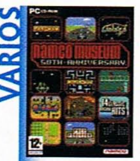


DANGEROUS WATERS
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8,5
www.scs-dangerous waters.com



X-PLANE: REVOLUTION
Editor: Friendware
Precio: 59,95 €
Puntuación: 8,5
www.x-plane.com

VARIOS



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
Editor: Electronic Arts
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.namco.com/games/namcomuseum50

E3 2006

La nueva generación

La E3 es a los videojuegos lo que los Oscar y Cannes al cine, el lugar donde se congrega **lo más selecto del sector**. En este caso, el ocio electrónico. Y tenlo claro: por encima de modas, **la apuesta** por la calidad **la ha ganado el PC**. Si tienes dudas, te **lo demostramos con hechos**.

POR X. PITA Y J. NAVARRETE



A diferencia de algún que otro tebeo disfrazado de revista especializada, a nosotros nos gusta llamar a las cosas por su nombre. Los flashes no fueron a parar precisamente a los juegos para PC. Con la puesta de largo de PlayStation 3 y Nintendo Wii y la apabullante presencia de Xbox 360 con el grueso de su artillería, Bill Gates incluido, al PC le resultó francamente difícil auparse a los primeros puestos de la actualidad.

Si hubo dos palabras o, mejor dicho, dos conceptos que resonaron con insistencia en las paredes del Convention Center de Los Ángeles fueron "nueva generación" y "jugador casual", objetivos prioritarios de una forma de entretenimiento en búsqueda perpetua de nuevos caladeros en los que lanzar la red. En el primer caso por pura y dura evolución, en el segundo por la voluntad de expandirse. Y es que hacerse con el favor del usuario esporádico, ahora que no hay duda de su rentabilidad, se ha convertido en el objetivo primordial de la industria.

Un lugar en el mundo

Pero no dejes que los árboles te impidan ver el bosque. A pesar de que los focos acorralaban a Microsoft, Sony y Nintendo, el PC jamás hizo suyo el papel de convidado de piedra. Tenía mucho que decir y lo dijo. Sólo hace falta echar un vistazo a los números. Se presentaron 131 juegos de Xbox 360, 82 de PS3, 61 de Wii... y 241 de PC. Más que las dos grandes consolas juntas.

Dicen que apenas hubo grandes anuncios, que se echa de menos un *Half-Life 3* o un *Doom 4*. Puede, pero no nos cabe duda de que esta edición ha sido de las más completas que se recuerdan. Una E3 repleta de juegos que tal vez no desatan el histerismo, pero sí demuestran la madurez de una plataforma capaz de ir depurando los géneros (*Supreme Commander* y *Medieval 2: Total War* en el caso de la estrategia; *Battlefield*



2142 y *Strangehold* en el de la acción), conquistar la cima de la tecnología (*Crysis* y *Prey* recrean entornos impensables hace un par de años) e incluso permitirse el lujo de renovar el medio (*Spore* y *Bioshock*, pruebas de que la innovación no es sinónimo de utopía y, desde nuestro punto de vista, de lo mejor de la E3 2006).

Por supuesto hubo quórum para el debate. Más allá de la cantidad de pierna que podían enseñar las azafatas (había multas de la organización para las compañías demasiado provocativas), bajo la alfombra roja del glamour de los grandes del software quedó claro que el PC necesita hacerse un hueco entre los nuevos sistemas de entretenimiento.

Juega como sea

Los propios miembros de Microsoft hicieron hincapié en el tema durante la presentación del que será el nuevo sistema operativo de la casa, Windows Vista. "No podemos olvidarnos de la importancia del videojuego para PC", afirmaron. "Junto a navegar por Internet y consultar el correo electrónico, es para lo que más se utiliza un ordenador".

Ignoramos si Windows Vista será o no el revulsivo, pero sí está claro que su nuevo sistema operativo, que beberá de fuentes tan dispares como Mac OS o Firefox, tendrá muy en cuenta al videojuego. Lo ponen de manifiesto obras como *Shadowrun*, agradable sorpresa que utilizará el sistema de Microsoft Live Anywhere y permitirá tanto a jugadores de Xbox 360 como de PC liarse a tiros en partidas multijugador comunes.

Con Los Ángeles hasta la peineta de periodistas, la E3 avanza al ritmo parejo del medio que la protagoniza: a paso de gigante, fagocitando tendencias y acercando presente a futuro. Allí estaremos el año que viene, eso por descontado. Aunque nos pongan frailes dominicos en lugar de azafatas.

Desarrollador: Crytek • Disponible: Finales 2006

Crysis

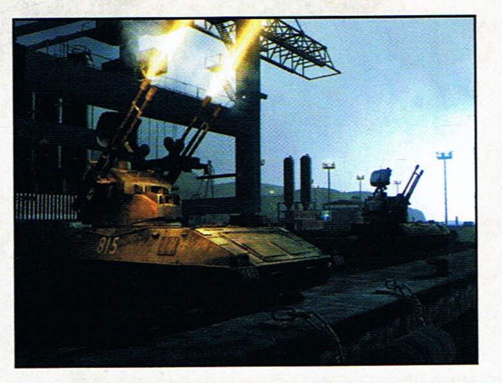
Está levantando toda la polvareda que te puedas imaginar y un poquito más. Lo nuevo de Crytek, unos tipos que ya demostraron sobradamente en *Far Cry* lo bien que se les dan los juegos de acción en primera persona, se confirmó como uno de los próximos títulos de acción más interesantes.

Exclusivo para PC, *Crysis* hará gala de un apabullante apartado gráfico. Rob Letts, su productor ejecutivo, nos llevó de paseo por un par de niveles que demuestran muy bien por dónde irán los tiros. "El juego estará dividido en tres actos distintos", declaró Letts, lo que se traducirá en una campaña de "entre ocho y diez horas". En realidad se trata de una disculpa para conducirnos por escenarios ambientados en mapas completamente distintos. El primero será una isla del Pacífico, el segundo una nave alienígena y el tercero… bueno, el tercero continúa siendo una incógnita, pero si tenemos que juzgar por los dos anteriores no nos cabe duda de que tendrá un nivel mucho más que aceptable.

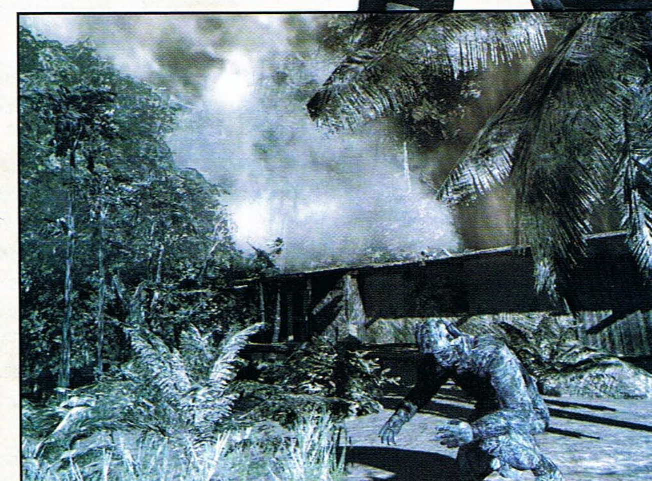
Nos llamó poderosamente la atención lo interactivo de los escenarios. Pudimos comprobar cómo en la fase situada en la jungla todo, absolutamente todo, se podía destruir. Por ejemplo, será posible talar una palmera a base de tiros. Si cae sobre los enemigos, mejor que mejor. Las armas, o mejor dicho, el uso de las armas será otro de los puntos fuertes del juego. Podrás cambiar su configuración en cualquier momento para ajustarlas así a situaciones que requieran de discreción o fuerza bruta. Colocar el silenciador, añadir un lanzagranadas, utilizar el zoom de tres kilómetros, etcétera. Gracias a un radar y a una serie de código de colores identificarás el estado de alerta de los enemigos (verde, naranja y rojo) y podrás saber en cualquier momento de qué manera afrontar la situación en la que te ves envuelto. En cuanto a tu salud y energía, se irán regenerando automáticamente.

Crytek continúa puliendo su particular visión del género que ya pudimos saborear en el excelente *Far Cry*: Física realista, fases que mezclan el sigilo con la acción pura y dura, escenarios de dimensiones generosas, puntos de impacto que determinan el daño infligido a los malos e inteligencia artificial avanzada que se va ajustando a la pericia del jugador. ¿Qué más se puede pedir?

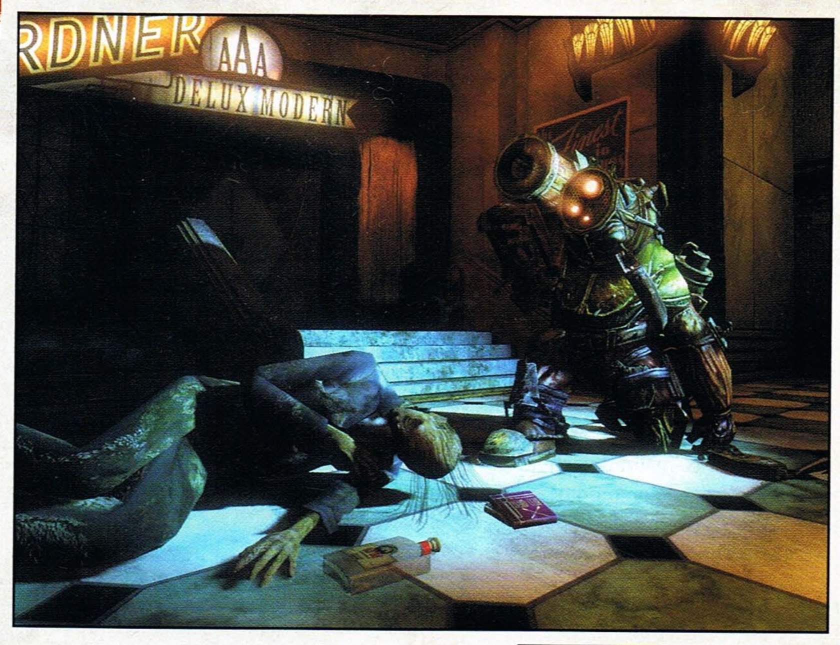








Bioshock



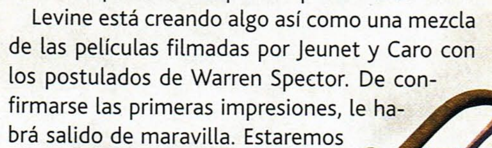
Ken Levine y su equipo de geniecillos tienen una fama bien merecida: son diseñadores de innegable profesionalidad dispuestos a crear juegos que se salgan de la media. Lo consiguieron con *Tribes: Vengeance* y el sobresaliente *Freedom Force*. Ahora, los miembros de Irrational vuelven a intentarlo con *Bioshock*, continuación espiritual de otro grande de la casa, *System Shock 2*. No nos tiembla la mandíbula y lo decimos muy alto: el juego de acción más original visto en la presente E3.

Bioshock caminará en la cuerda floja de los géneros: un poco de rol y otro tanto de acción en primera persona. Todo ello en un mundo que agoniza, Rapture, una antigua utopía experimental en la que falló algo y que ahora, cuando comienzas la partida, se encuentra a punto de ser tragada por las aguas.

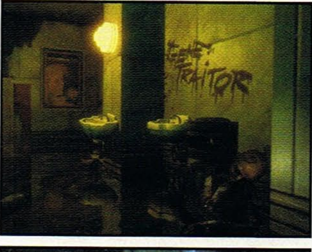
Levine siempre ha sido un maestro de la ambientación. Aquí, el diseñador ha creado un mundo de ficción que mezcla literatura antiutópica en la línea de Aldous Huxley con una arquitectura e interiores modernistas propios de los años 20. Y sobre todo, agua. Agua por todas partes. "Es como el espacio en *System Shock*", declaran los creadores, "el elemento constante, una presencia claustrofóbica que te persigue por todos los mapas".

Lo de la claustrofobia va muy en serio. Porque el juego quiere ser algo así como una continuación lógica de aquella aventura en la que uno se enzarzaba a tiros con zombis del espacio. Y para ello tendrá que dar miedo. Mucho miedo.

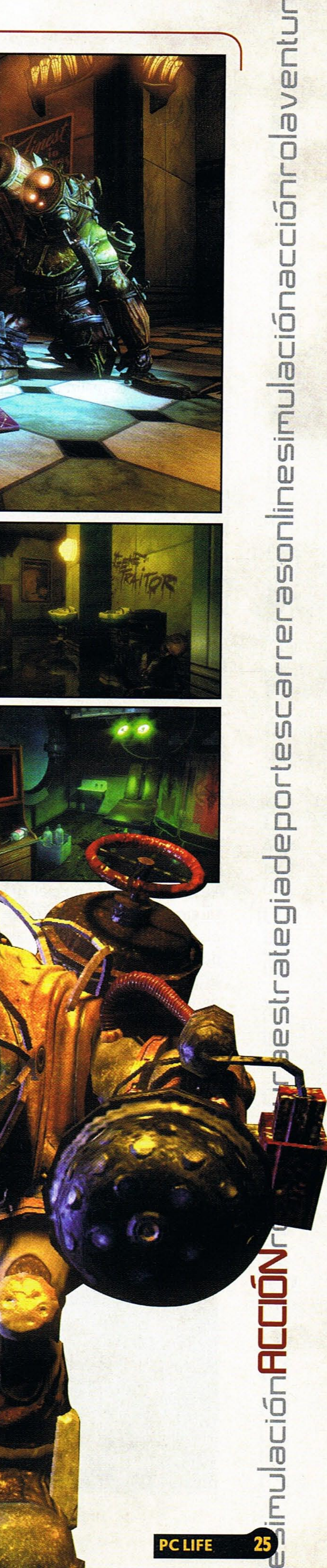
A juzgar por lo mostrado a la prensa, parece que así será. Los diseñadores nos pasearon por un nivel húmedo en el que de tanto en tanto nos tropezábamos con tipos enfundados en una especie de traje de buzo futurista, una niña de aspecto enfermizo que extraía la sangre de los cadáveres con una jeringuilla gigantesca o terroríficas mujeres armadas con ganchos dispuestas a sacarte los sesos por los ojos.



Bioshock será también un juego de importantes dilemas. Estará lleno de momentos en los que hay que decidir cómo enfrentarse a una situación determinada (por ejemplo, la manera de la que desconectas uno de los muchos sistemas de seguridad que pueblan Rapture). También podrás orientar la evolución de tu personaje con un sistema parecido al de *System Shock 2*: mejoras biológicas que podrán ser implantadas utilizando una especie de máquina expendedora.



Levine está creando algo así como una mezcla de las películas filmadas por Jeunet y Caro con los postulados de Warren Spector. De confirmarse las primeras impresiones, le habrá salido de maravilla. Estaremos aquí para contártelo.



Desarrollador: Midway • Disponible: Finales 2006

Stranglehold

Si los tiroteos de *Max Payne* te parecieron espectaculares, espera a ver éstos. Y es que Chow Yun-Fat (su versión virtual) se va a hartar de soltar plomo en este juego al tiempo que ejecuta todo tipo de espectaculares movimientos. Este título de acción en tercera persona viene a continuar la historia de *Hard Boiled* y ha contado con la colaboración del mismísimo John Woo, que ha supervisado el argumento, la puesta en escena y las secuencias no interactivas.

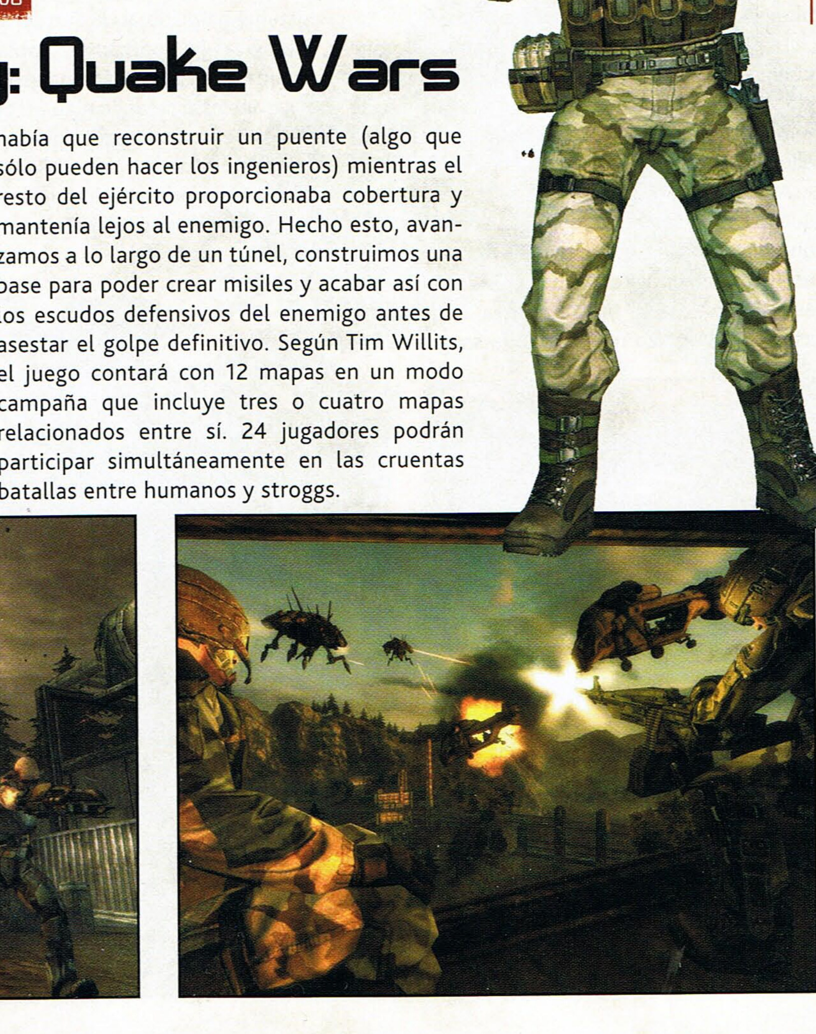
De hecho, la puesta en escena de *Stranglehold* destila cine del realizador chino por los cuatro costados. Una versión modificada del motor gráfico Unreal 3.0 y el sistema físico Havok harán posible todo un festín de destrucción. En la demo a la que tuvimos acceso se desarrolló un tiroteo en el interior de un restaurante, que quedó patas arriba, ya que todo en el entorno es destructible y los restos no desaparecen a los pocos segundos.

Durante la refriega se sucedieron los movimientos acrobáticos. Un simple salto sobre una mesa o la barandilla de una escalera, por ejemplo, se convertirá en un acrobático deslizamiento mientras sigues disparando. Además, se hará uso y abuso de la cámara lenta para aumentar la espectacularidad.

Desarrollador: Splash Damage • Disponible: Otoño 2006

Enemy Territory: Quake Wars

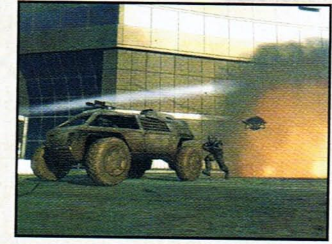
Quake Wars ofrecerá campos de batalla inmensos, vehículos y facciones de soldados especializados en diferentes tareas. Tuvimos la suerte de que Tim Willits, diseñador jefe del proyecto, nos fuese guiando por el convulso mundo del juego. Según Willits, *Quake Wars* se basará en "un trabajo de equipo perfectamente coordinado". Había mucha razón en sus palabras. Las misiones no serán mera captura de bandera. Para poder ganar una batalla habrá que resolver una secuencia de objetivos. Por ejemplo, en el mapa que jugamos formando parte del ejército terrícola había que reconstruir un puente (algo que sólo pueden hacer los ingenieros) mientras el resto del ejército proporcionaba cobertura y mantenía lejos al enemigo. Hecho esto, avanzamos a lo largo de un túnel, construimos una base para poder crear misiles y acabar así con los escudos defensivos del enemigo antes de asestar el golpe definitivo. Según Tim Willits, el juego contará con 12 mapas en un modo campaña que incluye tres o cuatro mapas relacionados entre sí. 24 jugadores podrán participar simultáneamente en las cruentas batallas entre humanos y stroggs.





Desarrollador: Digital Illusions • **Disponible:** Finales 2006

Battlefield 2142



Primera sorpresa: su ambientación se alejará unos centímetros del tópico. Por fin una atmósfera futurista que escapa del Apocalipsis nuclear. En *Battlefield 2142* la Tierra vive una segunda Edad de Hielo y las dos grandes facciones del planeta, la Unión Europea y la Coalición Panasiática, luchan por los escasos recursos que todavía resisten a la congelación.

A pesar de su original planteamiento, no creas que en términos de jugabilidad las cosas vayan a cambiar tanto. Pero habrá novedades, por supuesto. Y una que se agradece es la inclusión del llamado modo Titán. En él, los equipos deberán intentar destruir una especie de nave espacial fuertemente protegida que da nombre al modo.

Battlefield 2142 será un juego en el que habrá que conquistar el mapa y sus puntos estratégicos (silos nucleares) palmo a palmo, para así poder acabar con los escudos protectores del Titán rival y hacerse con él.

Al igual que *Quake Wars*, el juego premiará la compenetración entre los diferentes miembros del equipo. Los vehículos también siguen presentes, adaptados, eso sí, al ambiente futurista. Tranquilo, que las naves serán de más fácil manejo que los helicópteros de *Battlefield 2*.



Desarrollador: Human Head Studios • **Disponible:** Verano 2006

Prey

Diez han sido los años que ha llevado el tortuoso desarrollo de este juego. Y la verdad es que parece haber merecido la pena. El apartado técnico de *Prey* será impactante. Como una imagen vale más que mil palabras, puedes (y debes) echarle un vistazo al espectacular vídeo incluido en el DVD de este número.

Lo que primero llama la atención del juego son sus poderosísimos gráficos. Un muy retocado motor de *Doom 3* les ha servido a los diseñadores de Human Head para crear mapas de iluminación asombrosa y perspectivas imposibles, ya que caminarás por techos y paredes. En uno de los niveles, nos movimos por una nave alienígena que más que un entorno era un enemigo en sí mismo. Es decir, su estructura orgánica reaccionaba como una estructura directamente hostil a la presencia de Tommy, el indio protagonista del juego.

Claro que la nave no era el único enemigo: una serie de alienígenas de aspecto delirante también se empeñaban en cortarnos el paso. Las armas con las que lucharás estarán diseñadas de forma similar a los escenarios, instrumentos de un orgánico y originalísimo aspecto futurista.

Parte importante de la espectacularidad de *Prey* se deberá a los portales que te permitirán trasladarte de un nivel a otro. Su función en el juego será variada. Por una parte, añadirán cierto elemento de sorpresa y por otra desterrarán la estructura lineal. ¿Te imaginas algo así en partidas *deathmatch*? A nosotros también se nos ponen los dientes largos.

Desarrollador: Gearbox
Disponible: Principios 2007

Brothers in Arms: Hell's Highway

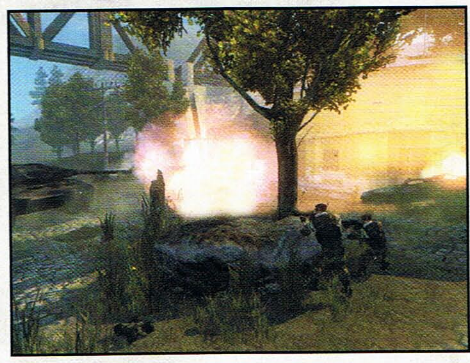
En *Hell's Highway* Gearbox insistirá en su particular mezcla de arcade y acción táctica propia de la saga *Brothers in Arms*. Randy Pitchford, presidente del estudio de desarrollo, nos mostró un juego que actualizará notablemente su apartado gráfico. Además, podrás pilotar, entre otros vehículos, tanques y jeeps armados con una ametralladora en su parte trasera. Ya sabes, todavía quedan batallas que ganar y terrenos que conquistar en la Segunda Guerra Mundial.




Desarrollador: Kaos Studios • **Disponible:** Finales 2007

Frontlines: Fuel of War

Un ambicioso título que enfrentará a la Western Coalition y la Red Star Alliance en un futuro cercano. El detonante: una gran crisis energética. Podrás elegir tanto el tipo de unidad, infantería por ejemplo, como tu especialización, donde ejercer, entre otros, de francotirador. Tus características irán mejorando a medida que las desarrolles. El juego incluirá más de 60 vehículos con los que sembrar el caos y los escenarios serán plenamente destructibles, lo que podrás utilizar en beneficio propio. El modo multijugador permitirá partidas de hasta 64 jugadores.





Desarrollador: Ubisoft • **Disponible:** Finales 2006

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

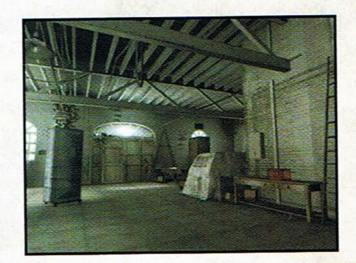
Sam Fisher lo va a pasar fatal en sus nuevas aventuras. Si ya anda tocado a nivel personal, con una hija muerta y una depresión de caballo, ahora va a tener que tomar decisiones de lo más peliagudas. Esa será la premisa básica de *Double Agent*: mostrar un agente Fisher más *quemado* que la pipa de un indio, infiltrado en un grupo de terroristas y sometido cada dos por tres a decisiones duras de pelar.

Un truco narrativo para plantearte situaciones en las que deberás decidir si merece la pena matar a un hombre inocente a cambio de un millón de vidas. Más allá de eso, lo que te puedes imaginar: gráficos de lujo, escenarios más amplios, nuevos movimientos y cacharritos variados para espiar.

Desarrollador: Blitz Games
Disponible: Finales 2006

Reservoir Dogs

Michael Madsen, invitado de lujo, se pasó por el stand de Activision a presentar el juego basado en su película más recordada. *Reservoir Dogs* se adscribirá al género de la acción en tercera persona con lógicos tintes peliculeros, fases de conducción alocada y una estructura no lineal calcadita a la de la película. Este título no puede ocultar la influencia de *GTA*, lo que se deja notar tanto en el diseño de mapas como en la interfaz.



Desarrollador: Radical Entertainment
Disponible: Octubre 2006

Scarface: The World is Yours

Otro discípulo de *GTA* también con licencia fílmica, en este caso la de *El precio del poder*. El juego arrancará con la última escena de la película para que puedas evitar la muerte de Tony Montana. Después te espera un mundo abierto en el que tus acciones tendrán incidencia en el desarrollo posterior. El título también se adscribe a la moda del tiempo bala, que aquí podrás activar cuando rellenes la barra correspondiente tras realizar determinado tipo de acciones.



Desarrollador: Epic Games • Disponible: 2007

Unreal Tournament 2007

El nivel gráfico del juego nos dejó con la boca abierta. En esta nueva entrega se enfrentarán los axon y los necris, una raza alienígena, en partidas de hasta 32 jugadores. Asimismo, podrás utilizar bots. Encontrarás versiones mejoradas de los modos clásicos de la franquicia y, además, uno nuevo, con objetivos dispares para cada uno de los dos equipos. Pudimos ver uno de los vehículos más espectaculares de cada bando. Por un lado, el Leviatán, una especie de tanque con cuatro torretas independientes, y por otro, el Némesis, un vehículo bípedo impresionante.





Además...

F.E.A.R.: Extraction Point ➤ Una expansión que continúa la historia donde la dejó el original y, además, añade nuevos mapas, armas y enemigos en los que probarlas. La espectacularidad y el terror están asegurados.

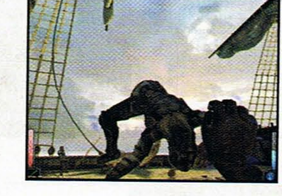
Timeshift ➤ Curioso juego de acción en primera persona en el que el tiempo se estirará como un chicle: podrás pararlo, ralentizarlo y rebobinarlo. Una adictiva mezcla de acción y puzles.

Precursors ➤ Promete un mundo inmenso y repleto de planetas por explorar con total libertad de movimientos. Habrá momentos para el combate espacial y fases para las batallas terrestres en primera persona.

Turok ➤ El nuevo *Turok*, sin título definitivo, se adaptará a la moda imperante. Es decir, dos formas de juego entre las que elegir (sigilo y acción directa) y vehículos para dar y tomar.

Desarrollador: Arkane Studios • Disponible: Septiembre 2006

Dark Messiah of Might & Magic



Era lo que le faltaba a la saga: un juego en primera persona ágil y violento. Los diseñadores de Arkane, a los que le debemos una maravilla como *Arx Fatalis*, parece que lo están consiguiendo. Gracias al muy bien implementado combate en primera persona y a su manejo, *Dark Messiah of Might & Magic* se convirtió en una de las más agradables sorpresas de la E3.

Te vas a encontrar con un juego que hará gala de una interminable lista de movimientos de ataque (en la demo pudimos ensartar a un orco con nuestra espada e izarlo como si fuese un pincho moruno). A medida que te vas enfrentando a los enemigos, se irá rellenando un contador de adrenalina y, una vez completo, te convertirás momentáneamente en una verdadera máquina de matar.





Las claves

La acción, junto a la estrategia, ha protagonizado los mejores momentos para compatibles de la E3 2006. Está claro que nuestros PC caminan hacia el fotorrealismo a pasos agigantados y que, además, lo hacen por donde deben: no como mero maquillaje, sino como parte imprescindible de la jugabilidad. Los aficionados al género del plomo y la adrenalina se van a cansar de pegar tiros. Ya sea para un solo jugador con *Crysis* (algo más que otro *shooter* en la selva) y *Prey* (con sus escenarios impactantes) o con varios usuarios en *Quake Wars* y el nuevo *Unreal Tournament*, prueba de que la acción multijugador puede seguir evolucionando. Súmale al cóctel *Bioshock* y tendrás todas los argumentos para decir bien alto que la acción sigue reinando.

Desarrollador: Flagship Studios • Disponible: Octubre 2006

Hellgate London

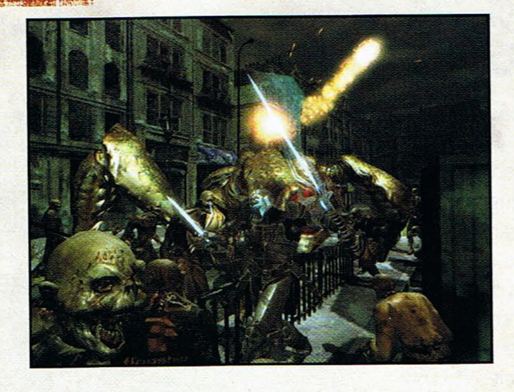
Bill Roper no puso un pie en el stand de Blizzard. Estaba demasiado ocupado explicando las maravillas del primer juego de su nueva compañía. Pero los cambios no son totales, porque Roper sigue empeñado en mezclar acción con rol. Eso es lo que están haciendo los miembros de Flagship con *Hellgate: London*, un juego que se moverá en la frontera de la acción en primera persona y el género de la experiencia y las habilidades.

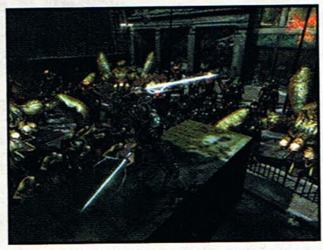
Lo cierto es que el juego conserva un aspecto de lo más sugerente. En parte por la ambientación (la capital del Reino Unido invadida por fuerzas del averno), en parte por la curiosa mezcla de ritmo frenético y profundidad de partida. Las influencias de Blizzard son fácilmente palpables. Básicamente se dejarán notar en esa mezcla de ritmo ágil con las casi infinitas posibilidades de personalizar tu avatar.

Como en *World of Warcraft*, podrás deslizar el ratón sobre un objeto para tener una comparación automática entre el ítem y el que tienes en tu inventario. El manejo será extremadamente sencillo: las teclas WASD para el movimiento y los botones del ratón para utilizar armas a diestra y siniestra.

Consciente de que un simple vistazo no hace justicia al verdadero estado del juego, Roper hizo hincapié en que "*Hellgate: London* está muy avanzando y nuestro equipo continúa implementando detalles que luego serán esenciales en la partida".









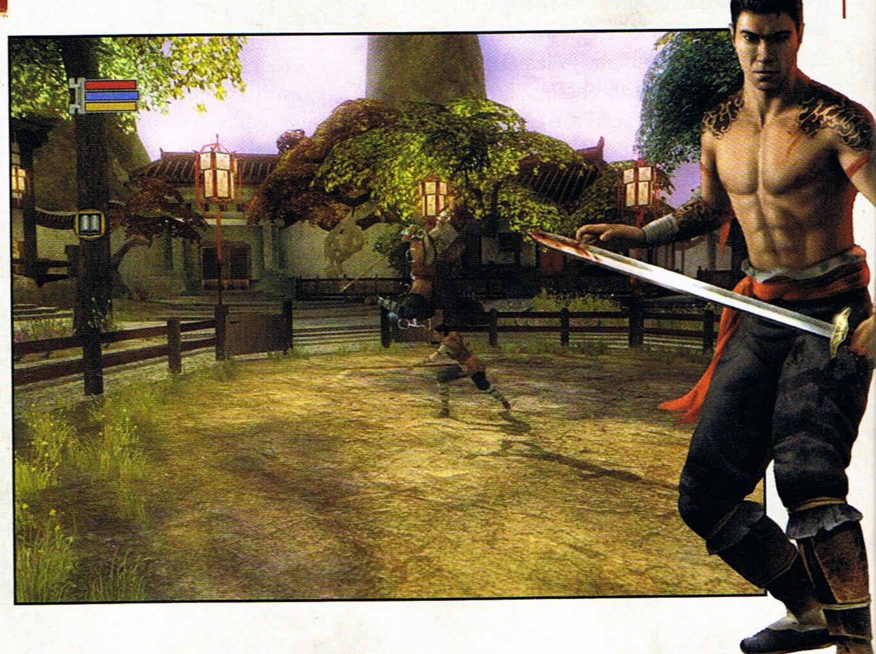


Desarrollador: Bioware • Disponible: Por determinar

Jade Empire

Seguro que lo que más te preocupa, rolero impenitente, son las diferencias entre las versiones PC y Xbox de *Jade Empire*. Lógicamente, el control ha sido rediseñado y utilizará las clásicas WASD para moverse y Q y E para activar poderes místicos y curación. Con el ratón podrás cambiar entre los diferentes sistemas de combate. El sistema de lucha también ha variado y se incluirán distintos y variados modos de repartir leña. Se han introducido también nuevas armas que deberás utilizar para poder enfrentarte al nivel de dificultad del juego, más duro que en *Jade Empire* para Xbox.

Gracias a la superioridad tecnológica de los PC, los escenarios ganarán en detalle. Además, los tiempos de carga se verán notablemente reducidos.



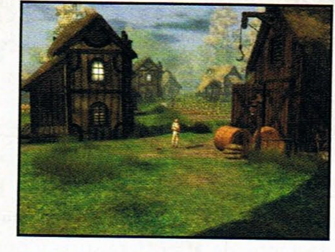
Desarrollador: Obsidian • Disponible: Septiembre 2006

Neverwinter Nights 2

Como nos comentó Feargus Urquhart, responsable de Obsidian, sus creadores se han fijado dos objetivos claros: "crear una buena historia para la campaña y ofrecer unas buenas herramientas de edición". En tus aventuras por las tierras de Faerum, podrás contar con hasta tres compañeros en el grupo, que se controlarán de forma independiente. Como el mundo cambiará en función de tus acciones, tus compañeros también reaccionarán en consonancia con tu alineación y las decisiones que tomes. Así, ganarás o perderás influencia sobre ellos como sucedía en *Caballeros de la Antigua República II*.

El juego ofrecerá escenarios exteriores muy detallados y podrás jugarlo con dos posibles perspectivas, la tradicional isométrica y otra un poco elevada pero más próxima. Por supuesto, los hechizos serán muy visuales y podrás pausar la acción en cualquier momento.

Sobre las herramientas de edición, serán las que han utilizado los desarrolladores. Según Urquhart, "en algunos aspectos serán más complejas y en otros más sencillas que las del primer *Neverwinter Nights*".

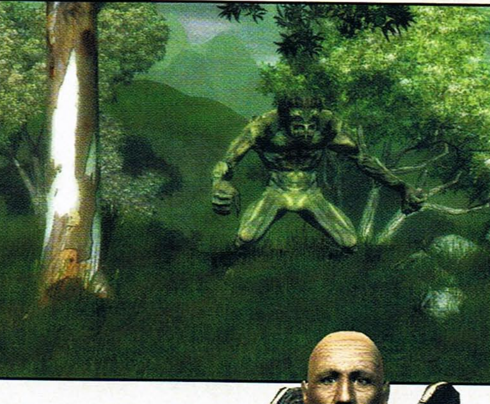












Desarrollador: Piranha Bytes • Disponible: Septiembre 2006

Gothic 3

"Habrá más de 200.000 líneas de diálogo en el juego", nos confiesan los desarrolladores. Y es que *Gothic 3* será un juego de dimensiones gigantescas. De hecho, esta tercera parte será tres veces más larga que el anterior capítulo.

Gothic ha crecido en todos los aspectos. Su mundo virtual estará mucho más poblado. Por haber habrá hasta moscas. La intención de Piranha es crear un universo virtual de comportamiento lógico, de ahí que la progresión de los personajes tenga un funcionamiento abierto.







Desarrollador: CDProjekt • Disponible: Mediados 2007

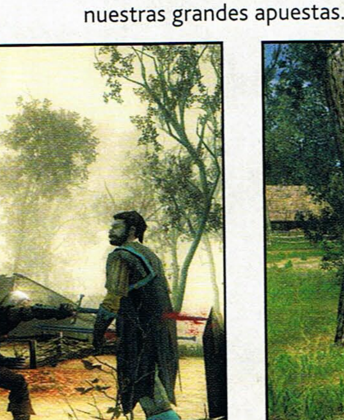
The Witcher

El stand de CDProjekt daba miedo. Justo a la izquierda de la puerta, el maniquí extremadamente realista de un elfo ahorcado… con una pierna cercenada. Un prólogo de lo que se nos venía encima: un juego de rol impactante, de atmósfera sucia y brutal. Nos interesaba conocer más sobre el sistema de combate de este juego y lo que vimos nos dejó muy buen sabor de boca. No tendrás que pulsar teclas con frenesí como en cualquier juego tipo *Diablo*. Aquí los personajes portan dos espadas para abatir a diferentes enemigos y del botón derecho dependerá el tipo de golpe. "El personaje contará con infinidad de movimientos", añade Michal Madej, diseñador jefe de *The Witcher*. "Por ejemplo, al hacer doble clic sobre la tierra, el protagonista ejecutará un movimiento de evasión".

El protagonista contará con tres estilos de lucha diferentes que se pueden y deben aplicar según el momento. Súmale a todo ello su capacidad de realizar conjuros. Las posibilidades tácticas del juego son para echarse a temblar. También asombra comprobar cómo se ha puesto al día el motor gráfico Aurora que Bioware estrenara en *Neverwinter Nights*.



Al contrario de lo visto en otros juegos que también obligan a tomar decisiones, las elecciones en *The Witcher* tendrán efectos en la partida, claro, pero no inmediatamente después de haber sido tomadas, sino horas más tarde. Es una de nuestras grandes apuestas.







Desarrollador: 10tacle Studios • Disponible: Mediados 2007

Elveon

Slavo Hazucha, director del proyecto, fue directo al grano. "Creo que nuestro juego será el RPG que mejores gráficos y física tenga de cuantos saldrán el próximo año". Lo cierto es que el Unreal Engine va sobrado de potencia. Además, habrá cuatro tipos de armas: dagas, poco letales pero rápidas y ligeras; arcos, las únicas a distancia; lanzas, ideales para acabar con varios enemigos simultáneamente, y espadas de dos manos, pesadas pero capaces de partir a los rivales en dos. Literalmente.

En *Elveon* los personajes se fatigarán tras la lucha continua, lo que, por supuesto, influirá en el rendimiento del protagonista.



Desarrollador: Raven Software • **Disponible:** Finales 2006

Marvel: Ultimate Alliance

¿Recuerdas *X-Men Legends II: El ascenso de Apocalipsis*? Sí, hombre, un juego de rol con los mutantes como protagonistas. Pues bien, *Marvel: Ultimate Alliance* toma el mismo sistema de partida y lo actualiza a los tiempos que corren. Y más importante aún, añade al elenco protagonista un total de 140 personajes importados de los cómics.

En *Ultimate Alliance* manejarás a un grupo de cuatro héroes formado por la crème de la crème de la Casa de las Ideas: Spider-Man, Elektra, Thor, etcétera. Se incluirá un modo cooperativo, genial para este tipo de juegos donde enemigos y tortas plagan las pantallas, e interesantes opciones como recoger las armas esparcidas por el escenario y utilizarlas contra los malos.





Desarrollador: Namco • **Disponible:** Verano 2006

Mage Knight Apocalypse

Se sale de lo que estamos acostumbrados en el género del rol. Y lo hace gracias a una ambientación mucho más colorida y luminosa de lo habitual. De la mano de Namco pudimos ver en acción a los cinco personajes del juego: elfo, enano, vampiro, hombre-dragón y amazona. *Mage Knight* será un juego de rol con generosísimas dosis de acción y posibilidad de juego cooperativo. Resultará vital combinar las habilidades de los personajes al más puro estilo *Dungeon Siege*: un especialista en cuerpo a cuerpo, otro en magia y otro en ataques a distancia.





Además...

Dungeon Siege II: Broken World ➤ Otra expansión para el saco. *Broken World* añadirá un acto más al guión de *Dungeon Siege II*, lo que implica 15 horas de juegos extra y un par de modos de juego nuevos: Mercenario y Elite. Te vas a cansar de machacar malos.

Hard to Be a God ➤ Atractivo título (*Qué complicado es ser dios*) para un juego situado en dos épocas diferentes: fantástico-medieval y futuro alternativo. El sistema de lucha se basará en el empleo de combos y un grupo de héroes al que darle órdenes de ataque.

Two Worlds ➤ Otro juego de rol que, según sus diseñadores, recreará un mundo que reacciona a las decisiones del jugador. Incluirá un sistema de creación de personajes cuyo funcionamiento dependerá de tus decisiones. Las luchas serán espectaculares.

Las claves

La E3 rolera fue una confirmación de calidad. Se daba por hecho que juegos como *Hellgate: London* o *Neverwinter Nights 2* no iban a defraudar al respetable. La criatura de Bill Roper, a primera vista, no parecía ofrecer mucho más que el año pasado; prejuicio que se iba al traste cuando examinabas lo bien que lucía su avanzado desarrollo. Pero decíamos que no hubo sorpresas. Mentimos. Tardamos en descubrirla, pero la encontramos en un rinconcito del Kentia Hall, el pabellón para compañías modestas. Allí nos dimos de bruces con *The Witcher*, desde luego una de las más grandes promesas del género. Estaremos muy atentos a su progresión. Y es que nos quedamos prendados de su atmósfera cruel, hasta cierto punto malsana, a mil kilómetros del cliché. Ya sólo por eso, CDProjekt merece un voto de confianza.

Desarrollador: Eden Studios • **Disponible:** Principios 2007

Alone in the Dark V





Sorpréndete. El nuevo *Alone in the Dark* estará situado en un solo escenario. Y además fácilmente reconocible para el jugador: Central Park. Ahí, en el pulmón de Nueva York, manejarás a Edward Carnby, protagonista del juego original, que por alguna extraña razón se ha visto trasladado hasta nuestros días.

La interfaz se ha diseñado con el acento puesto en el realismo: no habrá contadores de ningún tipo en la pantalla y, si lo que quieres hacer es acceder al inventario, tendrás que revisar las ropas del protagonista abriendo y mirando en los bolsillos. Olvídate también de rivalizar con Serious Sam respecto al tamaño de tus armas. El pobre de Edward tendrá que combatir a las fuerzas de lo paranormal con un arsenal de acorde a su complexión, aunque esta entrega tendrá más dosis de acción que las anteriores. El juego te permitirá montar en coches, ya sea en el asiento del conductor, en el de copiloto o en los asientos traseros, algo que tendrás que hacer en más de una ocasión si quieres esquivar a los enemigos o tener mejor ángulo de tiro. Además, podrás interactuar con casi cualquier elemento del interior.



Desarrollador: Stormfront Studios • **Disponible:** Noviembre 2006

Eragon

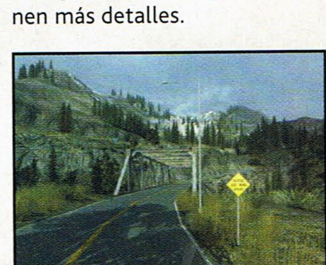
Puede que ahora no te suene de nada, pero seguro que sí lo hará cuando se estrene la película en la que se inspira. *Eragon* será una aventura en tercera persona con muy generosas dosis de acción y situada en escenarios de dimensiones más que generosas. Dotado de un manejo sencillo, en este juego los puñetazos irán asociados a otro tipo de movimientos como lanzar al enemigo contra los rivales. El personaje mejorará mientras avanzas en la partida.



Desarrollador: Remedy Ent.
Disponible: Por determinar

Alan Wake

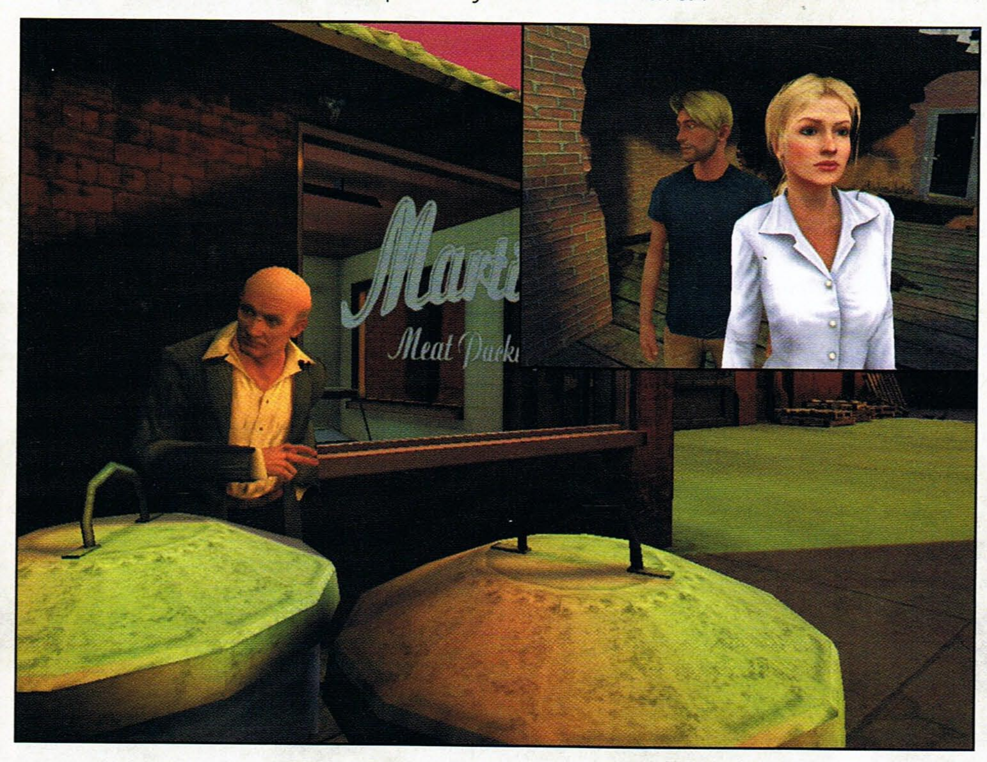
Una imagen vale más que mil palabras y en el DVD de este mes están todas las pruebas gráficas que necesitas. Poco más se ha mostrado en la feria del nuevo juego firmado por Remedy. La jugabilidad de *Alan Wake*, su manejo y su interfaz continúan siendo un misterio. Lo que sí parece claro es que lo nuevo de los padres de *Max Payne* se encuadrará en un género, el thriller psicológico. Sin duda, buena pinta tiene. Ahora sólo esperamos que Sam Lake y su equipo nos proporcionen más detalles.



Desarrollador: Revolution Software • Disponible: Septiembre 2006

Broken Sword: The Angel of Dead

Aunque conservará parte del planteamiento visto en *El sueño del dragón* como el paso a las 3D, *The Angel of Death* no se limitará al reciclaje. Por ejemplo, Nico, la protagonista femenina, ha sido rehecha por completo. Volverás a ser George Stobbart, esta vez enamorado de una misteriosa y hermosa mujer llamada Anna María. Su desaparición y posterior búsqueda será el punto de partida para una carrera contrarreloj en pos de un antiguo artefacto que posee un poder, según dice Cecil, "terrible y colosal". Para ello contarás con un viejo manuscrito, pieza sustancial del juego hasta el punto de que, como afirma el diseñador, "gran parte de las soluciones a los puzles se encontrarán en él".

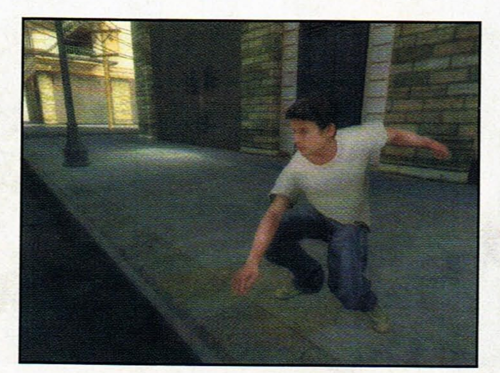


Desarrollador: Novarama • Disponible: Por determinar

Wild Summer

"Lo que queremos es que la gente nos diga: tío, lo he pasado pipa con tu juego". Así de claros se mostraban los chicos de Novarama. Y es que *Wild Summer* invitará al jugador, como dicen sus creadores, "a hacer el cabra". Con un sistema de juego que recuerda a los últimos *Grand Theft Auto* (ciudad de proporciones generosas, libertad de acción, etc.), el protagonista salta por los tejados haciendo todo tipo de cabriolas en busca de... ¡braguitas! Para llevar tan poco tiempo en desarrollo, gráficamente *Wild Summer* luce más que bien: mapas luminosos y amplios, personajes de animaciones fluidas... Ojo con él.





Además...

Lego Star Wars II: The Original Trilogy ➤ Como toda buena secuela, explotará las bondades del original y descartará lo malo. "Los jugadores se quejaban de que el anterior capítulo era excesivamente fácil, así que hemos añadido más puzles y enemigos más complicados". Por lo demás, la diversión y el humor seguirán presentes en esta peculiar revisión de los universos de Lego y *Star Wars*.

Sam & Max Season 1 ➤ El nuevo *Sam & Max* es ya una realidad. Las aventuras de esta terrible pareja llegarán por fin a nuestro monitor. Que el creador original de la serie, Steve Purcell, esté al margen del proyecto no debería preocupar a sus seguidores. Los miembros de Telltale Games, desarrolladores de *Bone,* se nos antojan una estupenda opción.

Las claves

A la espera de que Remedy nos deje con la boca abierta gracias a su nuevo proyecto, Alan Wake, la aventura ha vivido en esta E3 un festival de regresos ilustres. El primero y más sonado, la vuelta de George y Nico con motivo del cuarto capítulo de Broken Sword, The Angel of Death. Otro que también vuelve será Carnby, protagonista de Alone in the Dark, claro que debidamente actualizado a los tiempos que corren. Sin olvidarnos de los grandes investigadores Sam & Max. ¿Conclusiones para la aventura? Las mismas que sacamos hace ya unos cuantos meses: que el género parece haber abandonado la pureza del apunta y pulsa a favor de la mezcla de acción y puzles. Y otra tendencia que resiste: las franquicias televisivas o cinematográficas siguen sin soltar el pescuezo del género. Esperemos que sea para bien.

Desarrollador: Relic Entertainment • Disponible: Septiembre 2006

Company of Heroes

Es curioso. Mientras el género de la acción ha cambiado para siempre gracias a *GTA* y su concepto de libertad absoluta, otros grandes del PC, como la estrategia, permanecen impasibles ante tal tendencia. Eso es precisamente lo que quieren cambiar los diseñadores de Relic. "Hemos intentando crear lo que llamamos estrategia de entorno", nos dice Josh Mosqueira, diseñador jefe del juego. *Company of Heroes* es tremendamente espectacular, pero además, sus responsables añaden que será profundo y accesible. Tendrás libertad absoluta para hacer lo que quieras en el campo de batalla. Y eso suele implicar destrucción, mucha destrucción. "Todos los objetos del juego tendrán propiedades físicas y se comportarán como en la realidad", explica Mosqueira. El daño también se infligirá de forma realista.

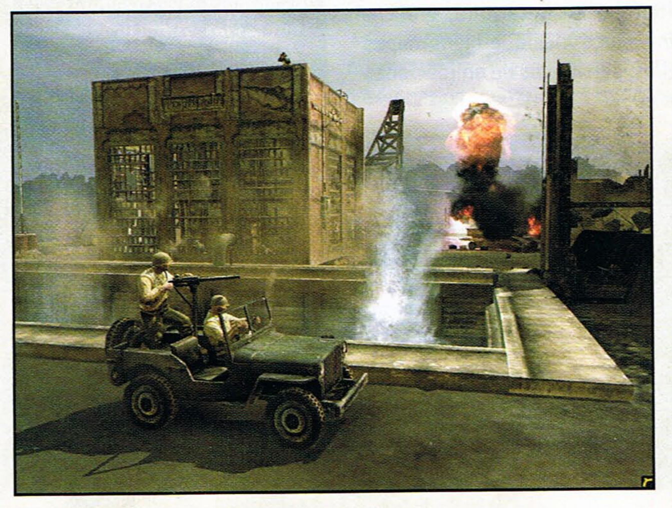
Siguiendo la estela de otros juegos de la casa como *Warhammer 40,000: Dawn of War*, lo último de Relic estará más enfocado hacia la acción y el combate táctico que a la estrategia de gestión. A pesar de todo, deberás crear una base para poder conseguir refuerzos y también investigar tecnologías para así mejorar el grueso de tu ejército. "El mapa estará dividido en sectores estratégicos que habrá que capturar", explica el diseñador.

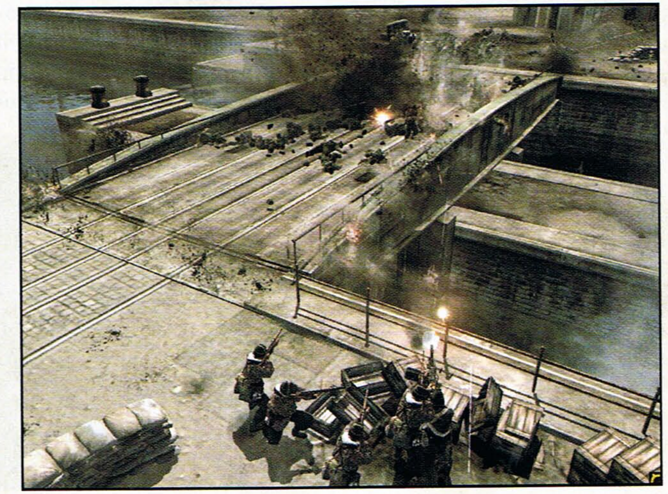
Existirán tres tipos de recursos. En el caso de la gasolina, servirá para adquirir tanques y cuanta más munición reúnas, más daño harán tus hombres en el campo de batalla. Cada sector del mapa estará asociado a uno de ellos, así que, mientras obre en tu poder, irán aumentando tus reservas de ese recurso. Ahora bien, dejarás de recibirlo si esa zona queda aislada de tu cuartel general, un elemento que ambos bandos deberán explotar.

"Estamos trabajando a fondo en la inteligencia artificial para que los jugadores sientan que manejan a verdaderos soldados", asegura Josh Mosqueira. Para ello, los combatientes del juego harán uso de las mismas tácticas que los ejércitos emplearon en su día. Por primera vez, hemos visto un juego de estrategia en tiempo real con unidades que se mueven como si de un título de acción táctica se tratara: buscando cobertura en las esquinas, cubriendo las espaldas a los miembros del equipo más adelantados, etc. "Pretendemos que el jugador se pueda fiar de sus tropas". Suena bien. Esperemos que se juegue igual.









Desarrollador: Electronic Arts • Disponible: Por determinar

Command & Conquer Tiberium Wars

Era uno de los juegos más esperados de esta E3. Y no ha defraudado. A pesar de que la demo a puerta cerrada mostraba un juego al que todavía le queda mucho por desarrollar, Mike Verdu, productor ejecutivo y maestro de ceremonias, afirmó convencido que "*Tiberium Wars* será un juego que marcará la diferencia".

Rescatando elementos clásicos de la saga (secuencias cinemáticas protagonizadas por actores de carne y hueso, unidades de choque que el aficionado reconocerá tras un simple vistazo, etc.) el nuevo capítulo te trasladará a un mundo dividido en dos bandos, GDI y NOD. Como no podía ser de otra manera, ambas facciones se disputan el control del tiberium, mineral de probable naturaleza alienígena capaz de generar una importante cantidad de energía y que, como nos dijo Verdu, "actúa igual que un cáncer para la naturaleza: todo lo que toca el tiberium se convierte en tiberium".

Este esperadísimo juego podría incluir notas para un misterio. Tras el trailer proyectado durante la demostración y sus referencias a una fuerza llegada del espacio, incluso los menos suspicaces creyeron leer entre líneas la existencia de una tercera facción. Mike Verdu se cerró en banda. "Todavía no podemos revelar si habrá una tercera facción o no".

Aunque, como hemos dicho, al desarrollo de *Tiberium Wars* todavía le quedan meses de diseño, Electronic Arts ya ha hecho gran parte de los deberes. La presentación nos lo dejó muy claro: el nivel gráfico será increíblemente alto. Por su parte, Verdu asegura que habrá variedad de escenarios, todos ellos condicionados por la cantidad de tiberium que puebla los mapas.

Además, el productor dejó claro que el objetivo es que la inteligencia artificial se adapte a tu forma de juego.

Espectacular, moderno y con un guión lo suficientemente trabajado como para convertirse en más que anécdota de dudoso gusto, la vuelta de *Command & Conquer* irá más allá del regreso de una franquicia ilustre. Que no es poco.





Desarrollador: Massive Entertainment • Disponible: Primavera 2007

World in Conflict

¿Qué pasaría si Estados Unidos y la Unión Soviética, en vez de dedicarse a años de Guerra Fría, perdiesen los papeles y se lanzasen pepinos nucleares los unos a los otros? Pues que el mundo pagaría el pato. Eso es lo que pasa en *World in Conflict*, muy interesante juego de estrategia que está siendo desarrollado por Massive Entertainment. Los bandos tendrán acceso a un arsenal que resume 20 años de carrera armamentística. En tu mano estará especializarte en una forma de ataque determinado. A tu disposición tendrás una cantidad de puntos que podrás emplear para pedir refuerzos o aumentar la efectividad de tu ejército.

Gráficamente, *World in Conflict* estará muy por encima de lo que suele ser habitual para el género de la estrategia. ¿Escenarios completamente destruibles, cámara tan libre como la barra de un bar en fin de año? Aquí los tendrás.



Desarrollador: Maxis • Disponible: Principios 2007

Spore

La expectación era inmensa y Will Wright lo sabía. Quizá por eso él mismo se encargó de las presentaciones de su nuevo simulador de la vida. Pero en este caso no se trata de ir a comprar el pan o darse la vida padre como los sims, sino de controlar un organismo unicelular para ir evolucionando a lo largo de seis etapas (célula, criatura, tribu, ciudad, global y espacio).

Sin duda, se trata de una apuesta ambiciosa y complicada de asumir. Así que Wright nos llevó de la mano por uno de los siete editores que incluirá el juego, un completo y asombrosamente sencillo editor de criaturas. Un regreso a los tiempos en los que fundábamos un imperio con un pedazo de plastilina, pero con la pericia de un viejo alfarero. En pocos minutos teníamos un animal en 3D de lo más original y sugerente a base de combinar y modificar cabeza, brazos, patas, etc. Además, las criaturas contarán con unas estadísticas primarias: potencia, velocidad y sigilo. Aunque no pudimos constatarlo, el juego nos dejará igual libertad creativa con edificios, vehículos e incluso planetas. Lo siguiente fue ver cómo interactúan las criaturas e incluso su capacidad para reproducirse.

La última parte de la presentación estuvo dedicada a recorrer algunos planetas en una nave espacial, lo que nos llevó a varias situaciones desternillantes a la hora de interactuar con sus habitantes. Y es que, además de genialidad, *Spore* también anda sobrado de humor.



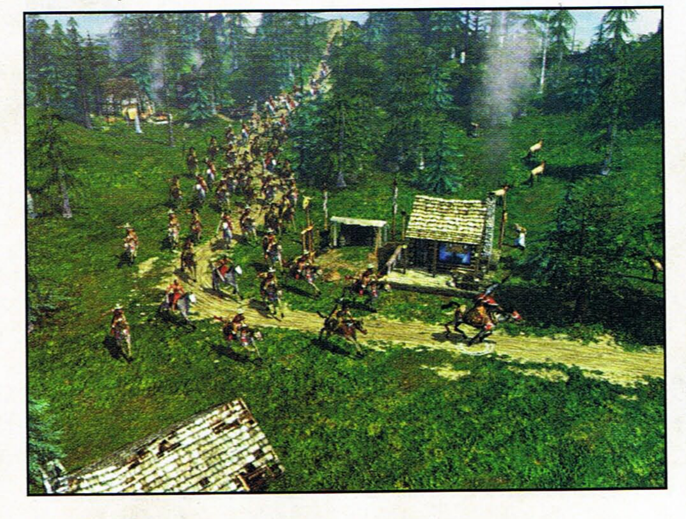
Desarrollador: Ensemble Studios • Disponible: Finales 2006

Age of Empires III: The Warchiefs

Pese a que todos sabemos que la expansión de *Age of Empires III* contará con tres nuevas civilizaciones de nativos americanos, sus creadores sólo desvelaron la identidad de dos de ellas: los sioux y los iroquies. Los iroquies alardearán sin remilgos de todo lo aprendido al contacto con los europeos. Según Sandy Petersen, diseñador jefe de *The Warchiefs*, "será la tribu más europeizada de las tres presentes en la expansión". Por su parte, los sioux pondrán de manifiesto que, siglos antes del mítico Conde de Salvatierra, dominaban la equitación. La nueva tribu podrá acoger hasta a 200 almas en sus asentamientos.

No todo iban a ser plumas y danzas tribales. La expansión continuará con el argumento del juego y seguirá relatando la vida de la familia Black.







Desarrollador: The Creative Assembly • Disponible: Noviembre 2006

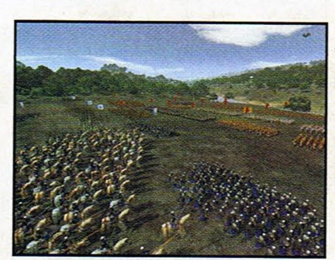
Medieval 2: Total War



Como damos por supuesto que sabes cómo funciona la franquicia *Medieval* (y si no házte lo mirar) pasamos a la acción. Es decir, a las novedades. El motor gráfico ha sido mejorado para evitar que los soldados se parezcan los unos a los otros. El aspecto de los ejércitos de *Medieval 2* será variado también en cuanto a la cantidad de movimientos. Por su parte, la inteligencia artificial ha sufrido notables mejoras. Una muy buena noticia, ya que, por ejemplo, ahora será capaz de utilizar el entorno en su propio beneficio y tenderte emboscadas. Y de unidades el juego también irá sobrado: 250, cada una con habilidades especiales. Ahora la guerra sí será total.



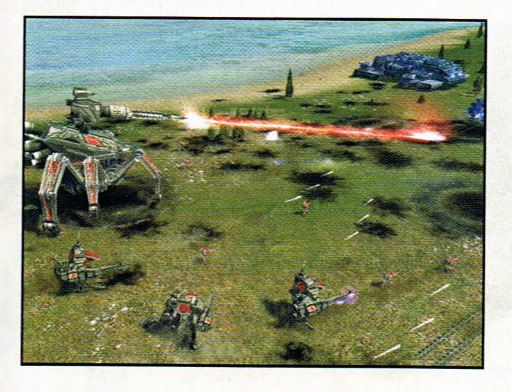


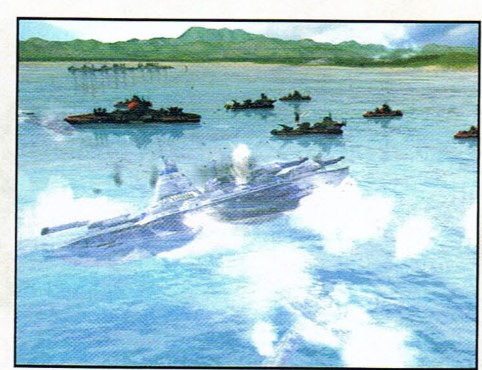


Desarrollador: Gas Powered Games • Disponible: Febrero 2007

Supreme Commander

Dos nombres: Chris Taylor y *Total Annihilation*. Suficiente como para interesarnos por *Supreme Commander*, juego que nos presenta una Tierra futurista en la que la humanidad se encuentra dividida en tres facciones diferentes que, por supuesto, no se llevan demasiado bien. Básicamente, el juego funcionará como un ETR de toda la vida: recolectando recursos, capturando puntos estratégicos del mapa y construyendo ejércitos más poderosos que los del contrario. Lo que hará diferente a *Supreme Commander* será su sentido de la escala, mucho más cercano a la realidad que a lo que estamos acostumbrados. Así que habrá unidades grandes, gigantescas, descomunales. Y el aspecto final del juego, único. Apostamos por él.





Desarrollador: Lesta Studio
Disponible: Primavera 2006

Pacific Storm

Si te parecía que el género de la estrategia no podía mezclarse más, échale un vistazo a *Pacific Storm*, nuevo juego basado en la Segunda Guerra Mundial que aglutinará tres formas diferentes de juego. Este título comenzará justo después del ataque nipón a la base de Pearl Harbor y utilizará como telón de fondo las batallas navales entre Estados Unidos y Japón. Decisiones tácticas similares a las tomadas en los juegos de guerra de tablero, estrategia en tiempo real e incluso simulación se unirán en el proyecto de Lesta.



Desarrollador: Tilted Mill • **Disponible:** Septiembre 2006

Caesar IV

Regresa uno de los gestores de construcción con más solera. "Los jugadores han estado demasiado tiempo esperando un nuevo *Caesar* y no se sentirán defraudados", afirmaron los diseñadores de Tilted Mill. La diferencia más grande de este nuevo capítulo respecto a sus predecesores será la influencia de la población. Cada casa tendrá un índice de felicidad basado en su comida, posesiones, etc. Asimismo, los habitantes tendrán mayor o menor importancia para la ciudad y dependiendo de su clase proveerán a la urbe con diferentes servicios.



Además...

Civilization IV: The Warlords ➤ Pronto disfrutarás de una expansión que incluye lo que te puedes esperar: una nueva gran personalidad, nuevos escenarios –seis, en concreto– diez nuevos líderes, tres nuevas maravillas y, por supuesto, más unidades y recursos.

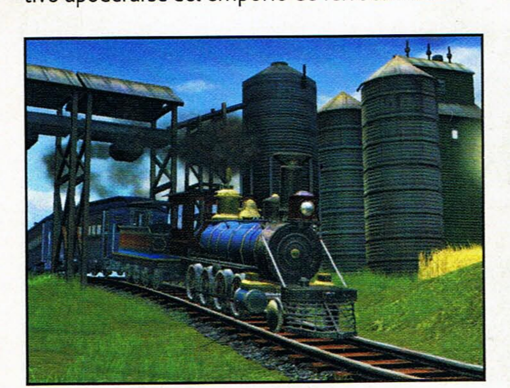
Warhammer: Mark of Chaos ➤ Vamos a acabar de *Warhammer* hasta la coronilla. Pero si es con juegos como éste, por nosotros perfecto. Black Hole llevará la personalización de ejércitos un poquito más allá con detalles como elegir partes del cuerpo de tus soldados.

Star Trek: Legacy ➤ Sí, es lo que parece, un juego de batallas estelares a escala descomunal. Te convertirás en almirante de la flota. Y no será tarea fácil porque como tal deberás escoger el tipo de nave, equipamiento e incluso a capitanes.

Desarrollador: Firaxis Games
Disponible: Verano 2006

Sid Meier's Railroads!

Será un remake del clásico de Sid Meier. En la E3, los diseñadores nos mostraron lo que llaman Regular Mode, una batalla económica sin cuartel entre jugador e inteligencia virtual que tiene como objetivo apoderarse del emporio de ferrocarriles.



Desarrollador: Legend Studios
Disponible: Por determinar

La Guerra Civil

Aunque en Estados Unidos se presentó como *Shadows of War*, aquí tendrá un título más explícito: *La Guerra Civil*. Los creadores de *War Times* se lían la manta a la cabeza y se atreven con un tema delicado: ambientar un juego de estrategia en el conflicto que derramó ríos de sangre entre 1936 y 1939. No te esperes un juego de escrupuloso realismo. *La Guerra Civil* ofrecerá un tipo de partida rápida, con héroes y los bandos que te imaginas: Nacionales y Republicanos. Dará que hablar, seguro.



Las claves

Probablemente el género más poblado en esta E3 y del que más títulos nos han quedado en el tintero. Sigue siendo santo y seña del PC no sólo por contar con un nutrido grupo de juegos de incuestionable calidad, también por la sucesión de buenas ideas que nos encontramos en *Spore* o *Supreme Commander*. El primero, todo un canto al riesgo y posible nuevo hito del videojuego; el segundo, un título que huye de la originalidad como bandera. En lugar de eso, se encargará de redefinir los clichés del género y aprovecharlos para poner sobre el tapete batallas espectaculares tanto terrestres como navales. Aunque en espectacularidad pocos pueden toser al excelente *Company of Heroes*. Y atención a un juego firmado por españoles, *Sombras de Guerra: La Guerra Civil*.

Desarrollador: Konami • Disponible: Finales 2006

Pro Evolution Soccer 6

El nuevo simulador balompédico de Konami pretende elevar la calidad de anteriores ediciones a extremos insospechados. Los movimientos de los jugadores, por ejemplo, serán mucho más realistas y se añadirán nuevas fintas al catálogo de habilidades. La inteligencia artificial estará a la altura y su capacidad de jugar sin balón, de abrirse por el campo intentando escapar del marcaje, por ejemplo, nos dejó francamente impresionados. Además, las caras de los futbolistas serán mucho más convincentes que en anteriores ediciones.

A pesar de que el juego estará más orientado al ataque, los jugadores defensivos tenderán a ser mucho más agresivos que antes y superarlos será realmente complicado. Este nuevo capítulo incluirá también un generador de partidos aleatorios, ideal para sesiones rápidas. Promete también el International Challenge, un modo en el que podrás manejar a tu propia selección nacional y llevarla hasta la final de la competición. A poco que la versión consolera mejore a su paso por el PC, tendremos monarquía *PES* para rato.



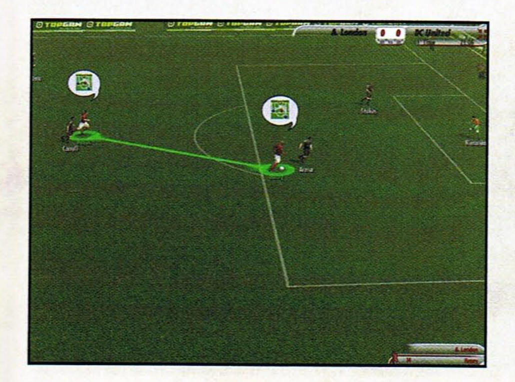
Las claves

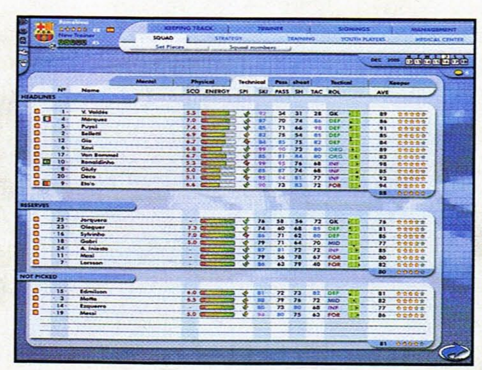
Pocos juegos deportivos que vayan a salir en PC se mostraron en esta edición de la E3. Además, nos llevamos una desagradable sorpresa: *FIFA Street 2* no estará en compatibles. Una pena, porque el juego de Electronic Arts, aun sin ser una maravilla en sus versiones para consolas, podría haber echado más carne al asador del género de los deportes. Por otra parte, la gran destacada fue la nueva edición de *Pro Evolution Soccer*. Pese a mostrarse con traje de consola, está más que confirmada la versión para compatibles. Cada año que pasa, el simulador japonés le va comiendo terreno al antaño todopoderoso *FIFA* de Electronic Arts, que va perdiendo protagonismo a medida que su gran argumento, las licencias, forman también parte del catálogo de su competencia más directa. Esperemos que EA se ponga las pilas. Nos interesa que la pugna por el trono futbolístico sea lo más reñida posible.

Desarrollador: Gaelco Multimedia • Disponible: Otoño 2006

PC Fútbol 2007

Pocos pero sustanciales cambios en esta nueva edición de *PC Fútbol*, que con cada capítulo parece ir mejorando la propuesta hasta llegar al mánager deseado. Entre las características recién introducidas destaca la vuelta de la enfermería en la que anteponer el tratamiento de unos jugadores sobre otros y controlar las lesiones de forma pormenorizada. También se ha incluido un medidor, el llamado *negociómetro*, que servirá para hacer fichajes, controlar el mercado o negociar contratos. Hablando de finanzas, ahora se podrá controlar en todo momento el presupuesto y saber qué futuro económico le depara a tu equipo.





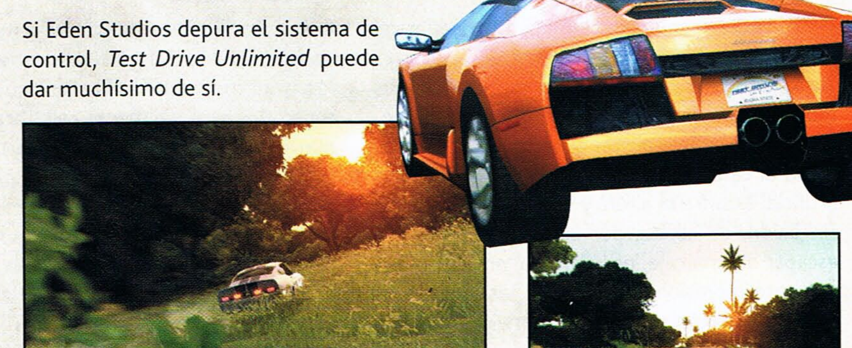
Desarrollador: Eden Studios • **Disponible:** Septiembre 2006

Test Drive Unlimited

Se trata del primer M.O.O.R, es decir *Massively Open Online Racing*, lo que traducido al vuelo vendría a ser algo así como carreras online abiertas, es decir gratuitas. Pero también se convertirá, dicen desde Eden Studios, en la experiencia definitiva para los aficionados a la simulación de carreras de dos o cuatro ruedas sin tener que conectarse a la Red. El diseño está marcado por una premisa: ambición. Podrás conectarte a los servidores de este peculiar mundo persistente y competir con cientos de usuarios sin tener que pagar ni un mísero euro.

Con la isla hawaiana de Oahu como incomparable marco, dispondrás de cientos de posibilidades para la personalización de tu avatar y más de 125 coches y motocicletas con licencias tan jugosas como Aston Martin, Mercedes, Lamborghini o Ducati. A través de las subastas virtuales, podrás intentar comprar algún modelo o incluso vender tu antiguo automóvil. Una vez adquirida, tu flamante nueva máquina se podrá personalizar a gusto del consumidor.

En cuanto a los retos con otros jugadores, podrás acercarte al lugar de la carrera utilizando el mapa del juego o dándote un garbeo por la isla. Si Eden Studios depura el sistema de control, *Test Drive Unlimited* puede dar muchísimo de sí.







Desarrollador: Bugbear Entertainment • **Disponible:** Verano 2006

FlatOut 2

Aquí la consigna será destruir todo lo que se ponga por delante. Si ya lo pasaste pipa en la primera entrega, prepárate, ya que Bugbear promete redoblar la diversión. "Es como la primera parte pero multiplicado por dos", dicen los diseñadores. No exageran lo más mínimo. El juego incluirá más de 35 coches, sin contar modelos desbloqueables, y un buen puñado de circuitos, concretamente 60.

Los recorridos no tendrán una estructura lineal, de modo que podrás optar por una cantidad considerable de rutas alternativas que te llevarán tanto por escenarios urbanos como por mapas de corte rural. ¿Y la destrucción? A tu entera disposición más de 5.000 objetos susceptibles de ser machados, casi el doble de los que aparecían en la primera parte. ¿Será divertido? A nosotros nos salen las cuentas.



GTR 2

Han querido contentar a todos. Si el primer *GTR* hizo las delicias de los amantes de la simulación automovilística más realista, aquellos que intentaban acercase a un tipo de conducción arcade se dieron con un canto en los dientes. Siguiendo la tradición de algunos diseñadores que intentan conquistar el cada vez más sabroso pastel del jugador casual, el nuevo capítulo de la saga incluirá un modo llamado Driving School. Se trata de un modo dividido en varias secciones (acelerado, frenado, adelantamiento) y 45 desafíos que te enseñarán a conducir el automóvil virtual de una forma divertida. Mientras practicas, una especie de coche fantasma, tu monitor, te irá indicando qué hacer a través de un código de colores.

La física también se ha retocado para que el movimiento del coche y los daños recibidos durante la carrera sean más realistas. Además, esto también facilitará el control del vehículo.

Driving School no será el único modo que aparecerá en *GTR 2* por primera vez. Otro interesante añadido será el llamado Ghost Time Trials, que te



permitirá competir contra el coche fantasma de otro jugador que previamente te haya enviado un archivo con su carrera grabada en ese circuito.

Sigamos con las novedades: SimBin le ha metido mano a la inteligencia artificial. Ahora, la neurona virtual tendrá un comportamiento más humano. Seguro que te has enfrentado más de una vez a la muy frustrante situación de ver cómo tus rivales manejados por el ordenador parecen saberse el circuito al dedillo. Aceleran cuando hay que pisar a fondo y frenan cuando hay que reducir. Pues bien, eso forma parte del pasado. En *GTR2* la IA tendrá que memorizarse el recorrido e irá aprendiendo a medida que avanza. Sus niveles de agresividad también podrán ser ajustados antes de la carrera.

Con todo, la espina dorsal del juego continuará siendo la licencia oficial de la FIA GT y la inclusión de todos los conductores, equipos y circuitos de las temporadas 2003 y 2004.





Además...

Sega Rally ➤ El juego ofrecerá un entorno realista tanto en el apartado gráfico como en el físico. Por ejemplo, en el modo multijugador, quien vaya detrás puede ver dificultada su visibilidad por las partículas que desprendan los coches que le preceden. También te podrán afectar las irregularidades que se formen en los terrenos blandos. Los escenarios serán ficticios y muy variados, y el juego incluirá licencias tanto de coches clásicos como actuales.

Cars ➤ Se trata de un juego de carreras para todos los públicos en el que podrás jugar con 10 personajes, todos ellos importados del próximo film de Pixar, y participar en circuitos abiertos a lo largo de 50 carreras.

Hard Truck Apocalypse: Rise of Clans ➤ Una mezcla de acción, carreras y rol la mar de divertida que generará carreras alocadas en las que deberás destruir a tus rivales a base de misiles.

Las claves

Desde luego, el protagonista indiscutible de este vertiginoso género tiene nombre y apellidos: *Test Drive Unlimited.* El juego más interesante de todos los vistos en la feria. Presente ya en consolas, por fin llega a compatibles. Además, lo hace a golpe de innovación gracias a sus carreras vía Internet. Por lo demás, un poco como la aventura gráfica: E3 de regresos, destacando sobre todos ellos *GTR 2,* verdadero portento de la simulación automovilística y que ahora, siguiendo la moda de aglutinar en un mismo juego a todo tipo de usuarios, abrirá las puertas de sus coches a pasajeros más casuales. Sea como sea, parece que por fin Internet se integrará en el género de las carreras como algo más que un añadido forzado y dará el paso definitivo: crear mundos consistentes, orgánicos, en los que competir y poder pisar el acelerador a fondo.

Desarrollador: Blizzard • Disponible: Finales 2006

World of Warcraft: The Burning Crusade

En octubre se hizo público que la Horda contaría con una nueva raza gracias a la primera expansión del exitoso multijugador masivo online de Blizzard. Nada más y nada menos que los elfos sangrientos. A pesar de que la compañía no hizo ningún comunicado oficial, estaba claro que aprovechando la celebración de la E3 la Alianza también vería incrementadas sus filas. Así ha sido. ¿Su nombre? Draenei. Y al parecer, decantarse por ellos no ha sido fácil. Según Jeff Kaplan, diseñador jefe de *The Burning Crusade*, la decisión de incluirlos fue especialmente dura. "Consideramos un montón de posibilidades", nos dijo. Los draenei serán grandes y fuertes. Además, tendrán resistencia a las sombras y aptitudes para la curación, incluso clases como los guerreros.

El otro gran añadido de la expansión será Outlands, un nuevo continente que ha sido pensado y diseñado para fomentar las batallas entre Horda y Alianza en lenguaje propio de los juegos online, PvP. De hecho, ambos accederán al territorio por el mismo lugar. Está claro que Blizzard ha querido recuperar los enfrentamientos entre jugadores. Otra prueba: en Outlands existirán dos poblados, uno por facción, colocados peligrosamente cerca el uno del otro. La guerra no ha hecho más que comenzar.





Desarrollador: Sigil Games Online • Disponible: Por determinar

Vanguard: Saga of Heroes

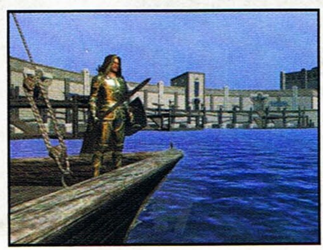
Saben lo que se hacen. Se nota cuando escuchas al presidente de Sigil Games Online, Jeff Butler. Y también cuando le echas un vistazo a este *Vanguard*, que llevará a un nuevo nivel la personalización de un mundo virtual. "La base de datos cuenta con más de de 40.000 objetos utilizables". Eso quiere decir que tu hogar virtual será todo lo personal que quieras.

Otra de las grandes novedades de *Vanguard* será el medio de transporte. Piensa en un animal y seguro que aquí podrás montarlo: desde caballos vivos o muertos (podrás montar esqueletos) a perros, gatos e incluso animales capaces de volar como los pegasos o los fénix.

En cuanto a la creación de personaje, Butler nos contó una anécdota que lo ilustra a la perfección. "Nuestro sistema de creación es tan sumamente complejo, está tan lleno de opciones, que varios profesionales de la industria se pasaron por nuestras oficinas para preguntarnos si se lo podíamos ceder como herramienta de desarrollo".







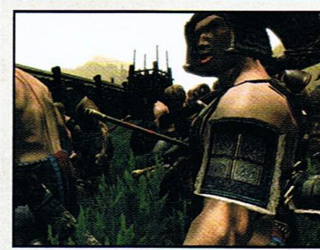
Desarrollador: Funcom • **Disponible:** Principios 2007

Age of Conan: Hyborian Adventures

Será un juego de rol masivo, pero no del todo. *Age of Conan* contará tambiéncon una aventura para un solo jugador que servirá para tomar contacto con el juego. "El personaje acabará la campaña con nivel 20", afirma Gaute Godager, director del proyecto, "que es cuando las cosas se empiezan a poner interesantes". Podrás escoger entre varios tipos de humanos. Los estigios, cimmerios o aquilonios y, a su vez, especializarte como ladrón, soldado, sacerdote o mago. "En el combate tendrá una importante influencia el juego de PS2 *God of War*, pero también nos hemos inspirado en los libros de Robert E. Howard", confesó Godager. Traduciendo, puedes esperar luchas brutales con un sistema de combate bastante peculiar. "Lo hemos bautizado como *action combat* y, dependiendo de la dirección en la que muevas tu espada, obtendrás unos u otros resultados". Sin duda, un título que seguiremos de cerca.



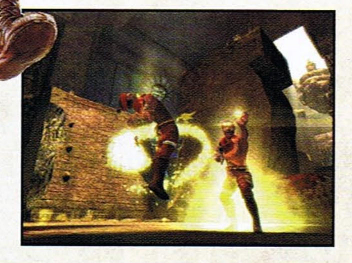




Desarrollador: FASA Studios
Disponible: Por determinar

Shadowrun

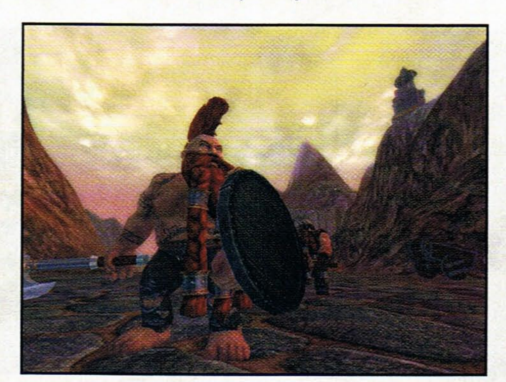
Basado en el juego de rol de lápiz y papel de idéntico nombre, este título con altas dosis de acción será uno de los proyectos que se aproveche de la llamada tecnología Live Anywhere, que permitirá a jugadores de PC y Xbox 360 luchar en la misma arena virtual. El juego de FASA vendrá a ser algo así como una relectura del modo capturar la bandera, sólo que aquí el objeto del deseo no será un trapito sino un artefacto que deberás birlar al rival.



Desarrollador: Mythic Entertainment • **Disponible:** Por determinar

Warhammer Online: Age of Reckoning

En Mythic están logrando crear un juego de rol masivo basado en el universo *Warhammer* sin malgastar tan jugosa licencia. Como ejemplo, el sistema de combate, que incluirá habilidades tácticas que podrán ser cargadas cuando no estás luchando en lo que los diseñadores llaman "barra de tácticas". Esta barra irá aumentando sus espacios en los que colocar técnicas a medida que tu personaje aprenda nuevas habilidades. Otra característica interesante: la barra de moral se irá llenando poco a poco mientras luchas y te permitirá acceder a habilidades especiales. "Queremos poner especial interés en el PvP". No hace falta que lo juren.

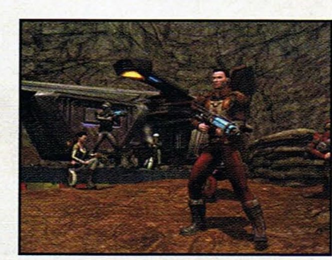


Desarrollador: Destination Games
Disponible: Finales 2006

Tabula Rasa

Lleva en nuestro punto de mira desde hace eones. Richard Garriot, creador del juego, ha querido mezclar rol y acción futurista en un mismo título y parece que la cosa va bien.

Que no te engañe la palabra acción. Aunque habrá mucho plomo, en cuanto pegues un tiro a un enemigo, *Tabula Rasa* sacará a relucir su esencia rolera y calculará las posibilidades de impacto y daño. El juego pone a tu alcance muchas armas, más enemigos todavía y un peculiar sistema de desarrollo de personaje. Al llegar al nivel 10 podrás escoger una profesión en la que especializarte.

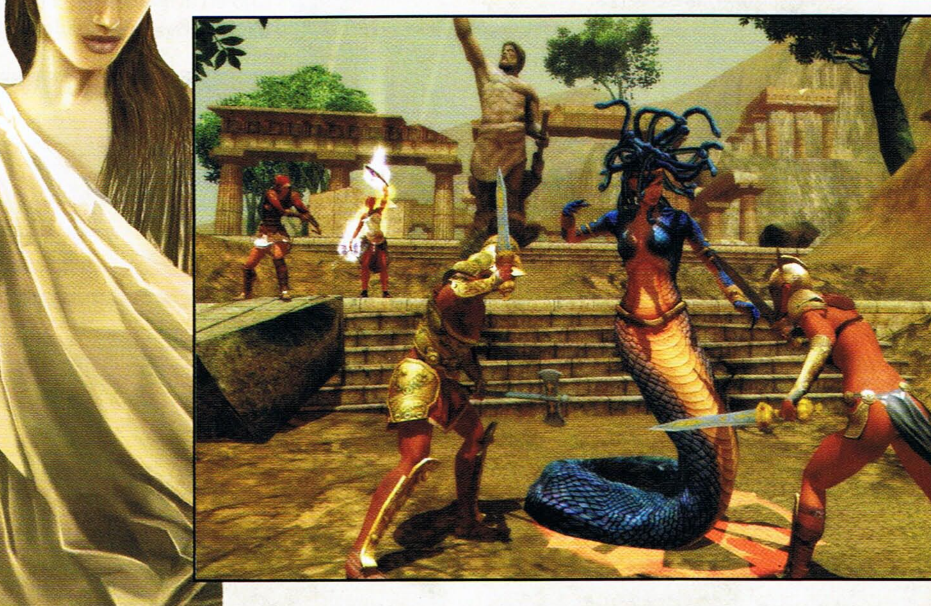


Desarrollador: Perpetual Entertainment • **Disponible:** Por determinar

Gods & Heroes: Rome Rising

Roma, por extraño que parezca, todavía no había conocido un juego de rol masivo. Hasta ahora. A pesar de que a nivel de creación de personaje *Gods & Heroes* todavía tiene mucho que andar, sus creadores nos aseguraron que al comienzo del juego se tomarán dos grandes decisiones: escoger la clase a la que pertenecerás (gladiador, por ejemplo) y después escoger qué dios quieres que te proteja, si uno masculino o uno femenino. Dependiendo de tu decisión, tendrás unos u otros poderes especiales. Así, Diana favorecerá las habilidades relacionadas con la caza y Marte hará lo propio con la guerra y el daño desmesurado.





Desarrollador: Digital Legends • **Disponible:** Por determinar

Soccer Fury

Los españoles de Digital Legends se pasan al fútbol online. Y además, sin reglas. Porque *Soccer Fury* no pretende hacerle sombra a propuestas como *Pro Evolution Soccer*. El juego tendrá una estética de clara influencia oriental y dejará de lado la simulación en favor de la velocidad y la acción. En los partidos, que se celebrarán en escenarios de corte urbano, no habrá reglas, así que imagina qué tanganas se podrán montar.

En realidad, el juego se acercará más a la lucha que al balompié simulado. Aquí lo de *fair play* será un chiste malo y podrás deshacerte de tus de rivales usando técnicas de lucha de lo más variopintas. Los partidos enfrentarán a equipos de tres contra tres. Mientras juegas, tu personaje irá progresando y aprenderá nuevos movimientos.



Además...

Huxley ➤ Juego de rol cortado por el patrón de la acción en primera persona. Varias facciones luchando en un mundo apocalíptico. Las decisiones tomadas por el jugador influirán en el futuro de la raza a la que pertenezca.

Aion: The Tower of Eternity ➤ Lo publicitan como el juego de rol masivo con los mejores gráficos. Y no lo hacen porque sí: A *Aion* lo moverá el poderosísimo motor Crytek, lo que permitirá un alto nivel de detalle e interacción.

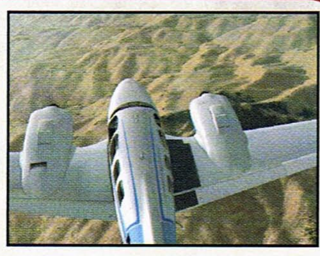
Sun: Soul of Ultimate Nations ➤ Con *Sun*, la compañía Webzen pretende trasladar por primera vez la mecánica de juego consolera (rápida y muy orientada hacia la acción) a un juego de rol masivo.

Las claves

Crece la oferta. Esta E3 ha dejado para el recuerdo un buen puñado de juegos pensados exclusivamente para ser disfrutados en la red de redes. No hace falta un máster en quiromancia para saber que la expansión de *WoW, The Burning Crusade*, continuará con la tradición de Blizzard de convertir en oro todo lo que toca. Pero, a pesar de todo, hay serias alternativas. Funcom, compañía que sabe lo que se hace en este género gracias a su mítico *Anarchy Online*, puede dar el campanazo con *Age of Conan*, desde luego uno de los juegos más prometedores. Y ojo, porque aquí también hay representación española: *Soccer Fury* viene avalado por la firma de Digital Legends. Esperemos que su curioso experimento que mezcla lucha con fútbol se convierta en el *Shaolin Soccer* de los videojuegos.

Desarrollador: Microsoft • Disponible: Finales 2006

Flight Simulator X



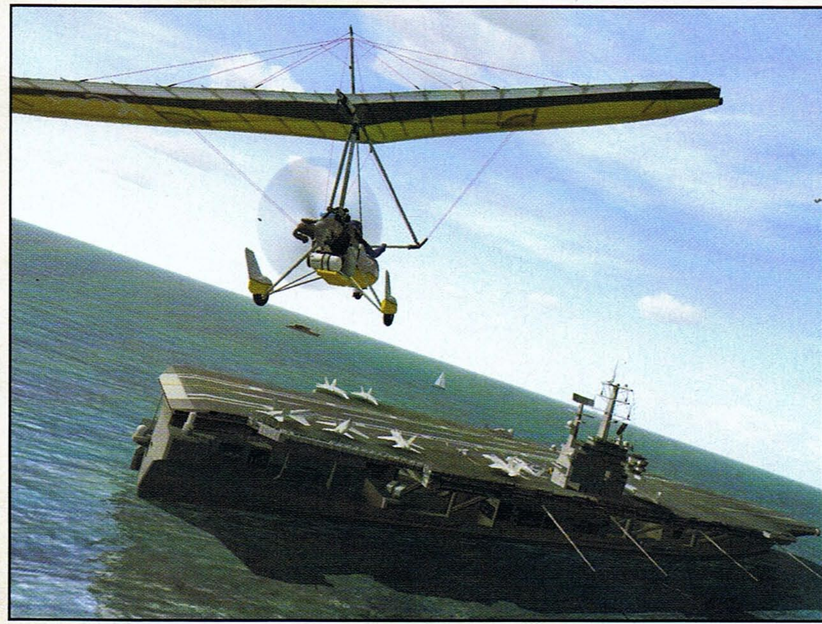


Décimo capítulo, 25 años. Microsoft pretende seguir en la brecha de los simuladores de vuelo y sus diseñadores se empeñaron en mostrarnos cuánto van a cambiar las cosas con esta décima edición. De hecho, nos sorprendieron con una serie de láminas en las que primero nos mostraban un paisaje renderizado por el anterior motor y, acto seguido, el mismo escenario con la potencia del motor de la décima entrega. El cambio será morrocotudo, por descontado. ¿Fotorrealismo? Vas a entender de una vez el concepto.

No contentos con asombrarnos a un nivel puramente visual, los miembros de Aces, estudio interno que está creando el juego, nos facilitó cifras: la resolución de las texturas se han cuadriplicado, los objetos presentes en los mapas pasan de 600 a 6.000 por metro cuadrado, los paisajes estarán habitados por la fauna propia del lugar que sobrevuelas, etc. También se ha intentado crear aeropuertos mucho más reales. No serán simples pistas sobre las que hacer reposar tu avión. Habrá remolcadores, gente trabajando... Además, se beneficiará de Direct X 10, con el que mejorará sustancialmente el rendimiento.

Por primera vez la saga contará con misiones y un sistema de comunicación por voz propio, y según nos confesaron los miembros de Ace, *Flight Simulator X* será un juego de dificultad ajustable indicado tanto para aficionados a la simulación más dura como para recién llegados al género.

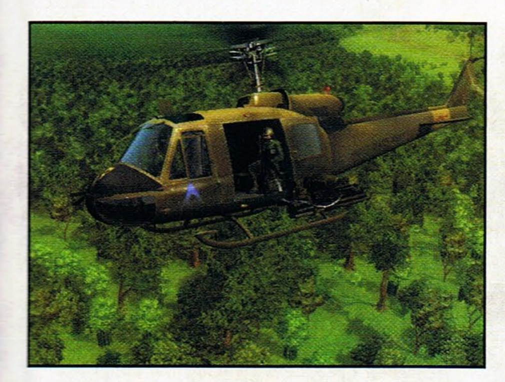




Desarrollador: G5 Software • Disponible: 2006

Whirldwind of Vietnam

Un juego protagonizado por el gran descubrimiento militar de la Guerra de Vietnam, los helicópteros. Participarás en la operación en el valle Ia Drang, desarrollada en noviembre de 1965, a bordo de un UH-1B en misiones de ataque, apoyo a infantería, rescate, etc. El nivel de detalle gráfico de los helicópteros, vehículos, equipamiento, soldados y entorno será considerable. Además, podrás elegir la tripulación y actuar en diferentes posiciones (piloto, copiloto, artillero, etc.). Para no abrumar a nadie, también será posible ajustar el nivel de realismo con múltiples parámetros.





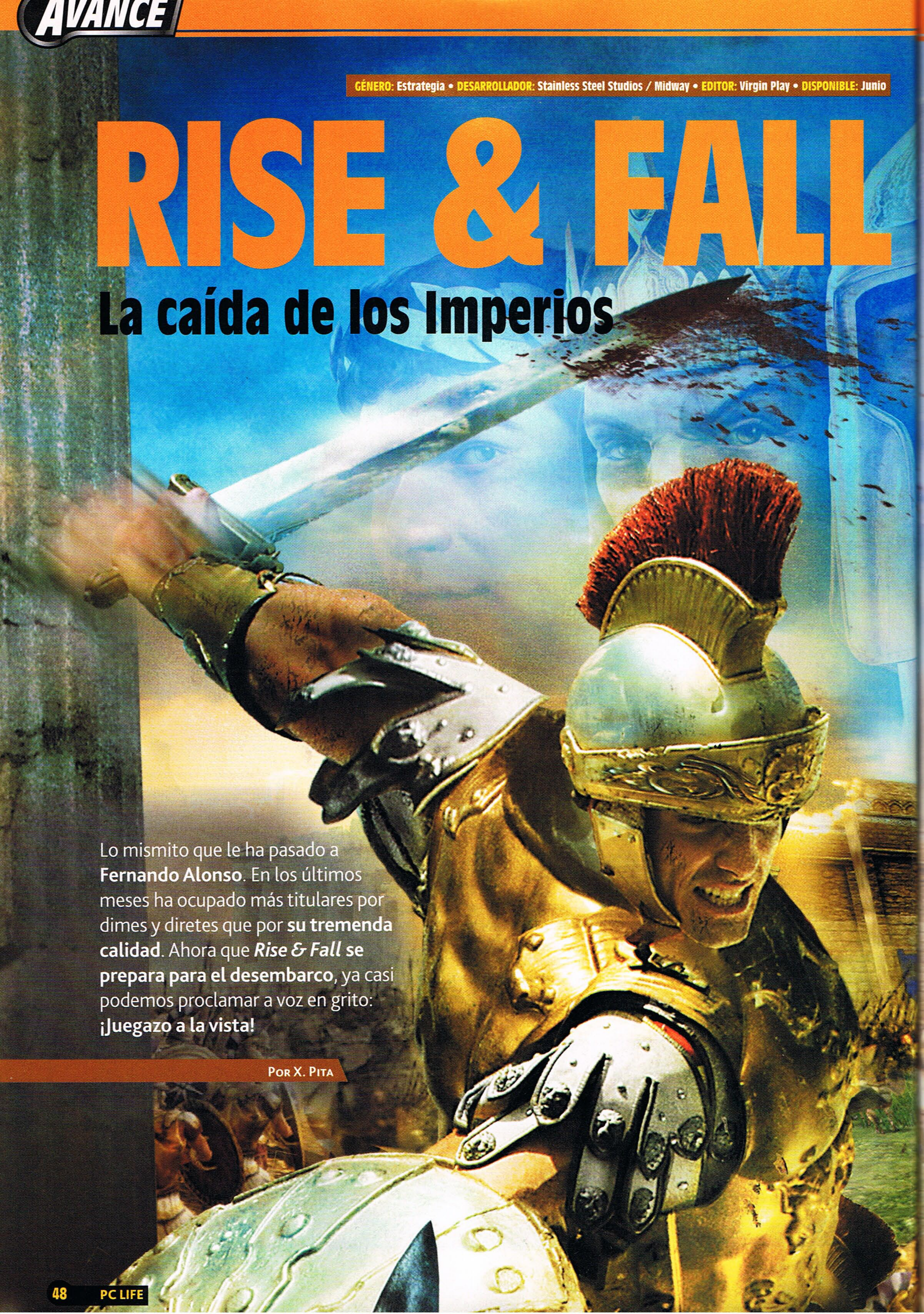
Las claves

Independientemente del llamativo regreso de la franquicia de simuladores más veterana, *Flight Simulator,* la simulación no encontró demasiado sitio en la feria de Los Ángeles. Era de esperar. A estas alturas del negocio, juegos tan complejos y de coste tan elevado no ocupan las primeras páginas de la agenda de casi ningún desarrollador. Con todo, los aficionados no deberían pasar por alto *The Tomorrow War,* un simulador espacial basado en las novelas del escritor ruso Alexander Zorich. El jugador será testigo de la guerra entre una Tierra unida en un solo imperio y una raza alienígena. Batallas espaciales con cientos de unidades en pantalla, encuentros de extraterrestres y exploración. Imposible no sentir, cuando menos, cierta curiosidad.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Stainless Steel Studios / Midway • EDITOR: Virgin Play • DISPONIBLE: Junio

RISE & FALL

La caída de los Imperios



Lo mismito que le ha pasado a **Fernando Alonso**. En los últimos meses ha ocupado más titulares por dimes y diretes que por **su tremenda calidad**. Ahora que ***Rise & Fall* se prepara para el desembarco**, ya casi podemos proclamar a voz en grito: **¡Juegazo a la vista!**

POR X. PITA

Menos mal. Todo parecía indicar que iba a ser uno de esos juegos enviados al limbo de los proyectos con buenas intenciones, pero que jamás cristalizan. El cierre un tanto incompresible de Stainless Steel Studios –los manidos problemas internos– y la posterior continuación del proyecto en manos de Midway presagiaban lo peor. La palabra cancelación planeaba sobre el juego, algo especialmente trágico en un título que había levantado una generosa expectación entre el respetable.

De ahí las palpitaciones, las pupilas dilatadas y la sangre cual cargamento de aspirinas en una piscina al probar una beta, que está a dos pasos de la versión definitiva. Al fin parece que esta historia de desencuentros tendrá un final más que feliz, gozoso.

A MITAD DE CAMINO

De hecho, resulta prácticamente imposible elaborar un informe de daños provocados por el cambio de autoría. Recordemos. Año 2005, E3 de Los Ángeles. Stainless Steel Studios y su máximo responsable, Rick Goodman, todavía capitaneaban el barco. Pues bien, tanto por dentro como por fuera, el juego sigue deslumbrando de igual manera que hace ahora trece meses. Es decir, estrategia en tiempo real ambientada en la antigüedad clásica con sabor propio y quilates de calidad.

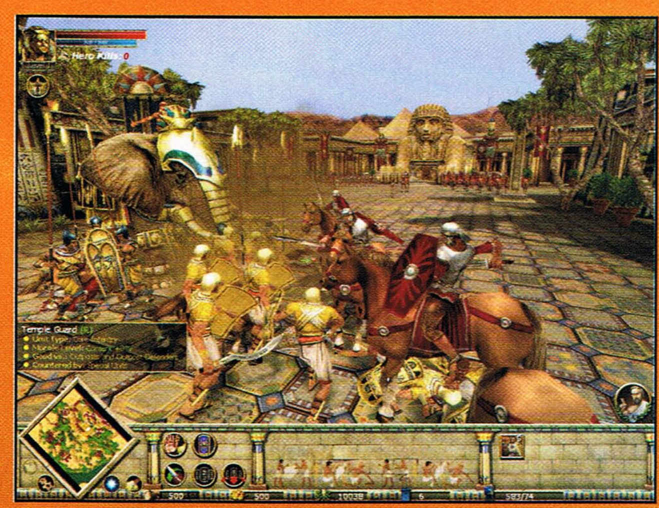
En esencia, batallas entre varias civilizaciones –Grecia, Egipto, Roma y Persia– que se alejarán de la recreación histórica a favor de violentas y rápidas trifulcas. Y con héroes que podrás manejar en tercera persona, el rasgo que diferenciará a este juego de cualquier otro compañero de género. Básicamente, personajes especiales que podrán cambiar el curso de la batalla. Cada uno de los bandos contará con un par de ellos: Aquiles y



Cleopatra, un personaje letal en escaramuzas cuerpo a cuerpo.



No todo será gastar suela. También habrá sitio para batallas navales.



El juego unirá elementos estratégicos con la acción en tercera persona.



Los héroes podrán merendarse un escuadrón enemigo sin despeinarse.



Egipto, Roma, Persia y Grecia serán las civilizaciones disponibles.



Las ánforas de vino permitirán que tus héroes se recuperen de sus heridas.

Alejandro Magno por parte de Grecia; Cleopatra y Ramsés el Grande para Egipto; Julio César y Germánico en el nombre de Roma, y Sargón y Nebuchadnezzar para Persia. Se tratará de tipos letales con sobrada habilidad para mandar al otro barrio a un nutrido grupo de enemigos, ya sea a golpe de mandoble en batallas cuerpo a cuerpo o protegidos por la seguridad que proporcionan un arco y varias docenas de flechas.

Aunque el manejo de estas unidades se realizará de forma calcada a la de un juego de acción en tercera persona (teclas WASD y ratón), habrá también guiños al rol. La inevitable experiencia asomará el hocico en *Rise & Fall*. Lo clásico: masacrar enemigos (con contador incluido), capturar puestos rivales o hacerte con la victoria servirá para ir aumentando el poder del personaje. Un detalle que no influirá sólo en la consecuente mejora del héroe, sino también en la adquisición de habilidades pasivas que incrementarán la efectividad de tus hombres.

Tiempos de gloria

Fuertes, pero no inmortales, los héroes deben administrarse cual Viagra, con mesura. De hecho, mientras pasas a la vista en tercera persona la batalla continuará librándose a tu alrededor, de manera que habrá que tener los ojos puestos en ambos lados, estrategia y acción.

Estrategia ambientada en la antigüedad clásica con sabor propio y quilates de calidad

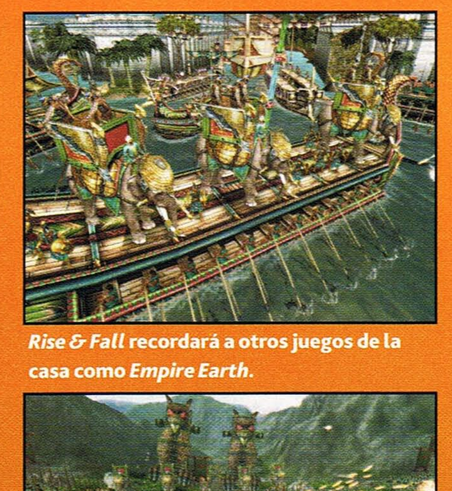
Independientemente del grado de espectacularidad que añade este planteamiento, el héroe también aportará mayor variedad al desarrollo de la partida. En determinados escenarios deberás realizar acciones clave para que tu ejército pueda pasearse tras las líneas enemigas. Por ejemplo, cruzar un río, acabar con las defensas y el asentamiento rival y robar un barco para que tus hombres crucen a la otra orilla.

A nivel estratégico, *Rise & Fall* depurará el sistema mostrado en otros juegos de la casa como *Empire Earth* y *Empires: Los albores de la Era Moderna*. Es decir, una mecánica clásica apuntalada sobre los puntos comunes del género: reclutar trabajadores para que acaparen recursos, construir nuevas estructuras, configurar tu fuerza de choque y de tanto en tanto añadir mejoras a todo el paquete.

Aunque los recursos claves serán la madera y el oro, el juego también contará con otro elemento de vital importancia: los puntos de Gloria. Gracias a ellos podrás



El manejo de *Rise & Fall* será tan sencillo como clásico.



Rise & Fall recordará a otros juegos de la casa como *Empire Earth*.

Las misiones de asedio serán una constante en el juego.

aumentar el rendimiento de tus unidades, subir el nivel de los héroes y contratar los servicios de un consejero. Un botánico incrementará el ritmo de recolección de madera, un arquitecto mejorará la calidad de tus muros defensivos y diseñará naves capaces de infligir mayor daño, etc.

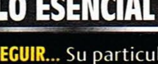
Mar y sangre

Por lo que hemos visto, las campañas tendrán un desarrollo lineal, aunque, eso sí, las misiones te sorprenderán por sus interesantes giros y cambios constantes de objetivos que te obligarán a replantear la estrategia.

Otra muestra de que no estamos ante el típico juego de estrategia en tiempo real: las batallas navales serán algo más que lanzar barcos al ataque y sentarse a contemplar el resultado. Gracias al modo Héroe, las escaramuzas marítimas y fluviales serán tan espectaculares como interactivas, de manera que podrás avanzar por la borda y destrozar enemigos a golpe de sable o saeta.

A pesar de cierto bajón visual en las escenas animadas no interactivas, excesivamente agarrotadas y artificiales, el aspecto gráfico de *Rise & Fall* será de notable. No tanto por el detalle de las unidades o los héroes sino por el diseño de producción. Cada una de las civilizaciones tendrá un aspecto inequívocamente propio. Mientras los mapas egipcios estarán bien surtidos de esfinges y obeliscos, los griegos rezumarán grandes plazas y templos con sobredosis de columnas. Un más que preciado detalle a la hora de distinguir amigos de enemigos en un campo de batalla tan superpoblado. Además, la transición visual entre perspectiva isométrica y tercera persona, que se hará sencillamente pulsando la tecla Q, no acusará pérdida de detalle, por lo que el juego lucirá tan bien de lejos como de cerca.

A falta de dirimir la verdadera autoría del juego, sabemos a ciencia cierta que se trata de un título capaz de dotar de espectacularidad a la estrategia en tiempo real, tan necesitada de nuevos bríos.



Candado por sorpresa

Poco antes de que concluyese el desarrollo de *Rise & Fall*, saltó la noticia. Stainless Steel Studios, responsables del proyecto y creadores de *Empire Earth*, uno de los puntales del género, cerraban sus puertas. La sorpresa fue mayúscula, más todavía teniendo en cuenta que ni siquiera se publicó un triste comunicado oficial. Las razones de por qué un estudio con tantísimo prestigio echaba el candado a sus oficinas continúan siendo un misterio, aunque al parecer las relaciones entre editores y desarrolladores no fueron todo lo fluidas que cabría esperar. A día de hoy, el futuro de Rick Goodman, fundador del estudio, y los empleados, muchos de ellos ex Ensemble Studios, continúa siendo una incógnita.



Lo esencial

A SEGUIR... Su particular mezcla de estrategia en tiempo real y acción en tercera persona puede derivar en un juego único. Además, ofrecerá una considerable variedad de batallas y objetivos.

A MEJORAR... Queda por comprobar si Midway ha encontrando el equilibrio deseado entre los dos géneros que combina.







GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Iron Lore • **EDITOR:** THQ • **DISPONIBLE:** Junio

TITAN QUEST

Deja de presumir de héroes. ¿Acaso han demostrado tener **la fuerza de Heracles**, el poder de Ra o la inteligencia de Gilgamés? ¿Serán capaces de **sobrevivir a la ira desatada de los dioses** mientras recorren pirámides y templos? Por fin podrás **ponerte a prueba.**

POR A. SAYALERO

Cuenta la Biblia que algunos ángeles, liderados por Belcebú, se corrompieron y tomaron como esposas a las hijas de los hombres, con quienes engendraron a los terribles nefilim, que llenaron la tierra de violencia antes del Diluvio. Muchas personas creen que precisamente ése es el origen de los mitos de la antigüedad, una era en la que los dioses experimentaban las pasiones propias de los seres humanos y se dedicaban a poblar la Tierra con semidioses.

La historia se repite en los videojuegos: hace unos años *Diablo* redactó la hoja de ruta para los títulos que vinieron detrás. La mitología, tan antigua que parece atemporal, lleva muchísimos siglos impregnándolo todo.

DESTROZANDO RATONES

Titan Quest bebe directamente de las fuentes de *Diablo*, así que tu ratón va a sudar sangre. Y es que en el juego tendrás que aniquilar a continuas hordas enemigas a base de miles de clics. Para amenizar el reparto de tortas se contará con los elementos habituales: magia, evolución del personaje y objetos.

Iron Lore sigue trabajando para ofrecer un sistema de habilidades y atributos que se desmarque de lo ya conocido. Al subir de nivel completando misiones y exterminando criaturas se obtendrán puntos de atributo que asignar a los clásicos salud-energía-fuerza-inteligencia-destreza. Además, entrarán en juego los puntos de habilidad, que deberás administrar con maestría teniendo en cuenta que cada una de las ocho clases de personajes contiene un grupo diferente de hechizos. De modo que, más que nunca, la prematura elección de clase definirá de forma radical el futuro del avatar. O sea, una vez escojas ya no podrás volver atrás ni aprovechar las virtudes de aquellas clases que hayas descartado.

Se ponga Mecano como se ponga, no conviene hacer ruido en un cementerio.



El inventario y el sistema de comercio serán básicos a más no poder.



Igual no era tan buena idea lo de encender el fuego de día...



Siempre que cargues una partida aparecerás cerca de una fuente.

Como no podía ser de otra forma, hallarás multitud de objetos diferentes con los que equiparte y comerciar. En este caso el aliciente lo pondrán los hechizos que alterarán algunos de ellos. El arsenal es de sobra conocido: armas blancas, arcos y bastones mágicos. Cada arma tendrá su propia velocidad de ataque y poder destructivo, al que habrá que sumar los bonificadores en el caso de los artefactos encantados. De vez en cuando encontrarás ciertos elementos, como dientes de murciélago o de jabalí, con los que mejorar tus armas y armadura. Las pociones, las de siempre: salud y energía.

A la hora de la verdad te enfrentarás con grupos de enemigos de la más variada composición y armamento. No esperes que se lancen contra ti en plan kamikaze; los muy rufianes buscarán la superioridad numérica (circunstancia que aprovecharán con acierto), huyendo en un primer momento si es necesario. Los jefes finales normalmente dispondrán de guardaespaldas, estarán bien equipados y serán muy resistentes, por lo que eliminarlos no será tarea fácil.

Trigo, vid y olivo

Pocos entornos son tan sugerentes como los que ofrecen las tres grandes civilizaciones mediterráneas que abarca el juego, aunque todavía es pronto para saber hasta qué punto logrará explotarlos Iron Lore. Lo que no es una incógnita es el tamaño de los niveles, relativamente grandes, teniendo en cuenta que la vista es isométrica. También parece seguro que los tiempos de carga brillarán por su ausencia, que el acabado visual será correcto para los estándares actuales y que la iluminación reproducirá fielmente los ciclos día-noche. Además, la música se adaptará como un guante a la ambientación.

La actividad de los personajes no jugadores (siempre los verás en la misma pose) apenas variará dependiendo de la hora del día. Tampoco se podrá interactuar con la





Es grande y feo, luego es un jefazo de los malos.



Se ha plasmado la arquitectura característica de cada país.



Se ha sacrificado el realismo en pos de la espectacularidad.

mayoría de ellos, ni habrá demasiadas opciones de conversación con aquellos con los que puedas hablar. Eso sí, te ofrecerán misiones secundarias y con sus narraciones te introducirán en los recovecos de la mitología real.

La inmensa mayoría de los escenarios serán exteriores y contarán con una vegetación bien modelada, si bien esperamos que la interacción mejore sustancialmente en la versión final. En efecto, el trazado debería ser menos lineal y no estaría de más que aportara alguna nota de variedad capaz de echar por tierra la sensación de *déjà vu* al hacer turismo por sus distintas zonas.

Pocos entornos son tan sugerentes como los de las tres civilizaciones mediterráneas del juego

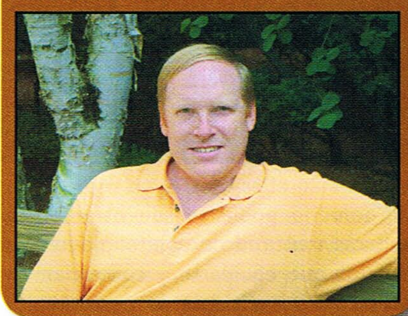
Puntos calientes

A falta de elementos del entorno natural a los que echar el guante, tres son las estructuras importantes que hallarás en tu agitado viaje: fuentes de renacimiento, portales y santuarios encantados. Las primeras, situadas en los puntos en los que resucita el personaje tras morir (perdiendo puntos de experiencia, al estilo de los multijugadores masivos), se activarán automáticamente al aproximarte; los portales servirán para teletransportarte entre zonas conocidas, y los santuarios hechizarán al personaje, con diversos efectos, durante un tiempo limitado después de activarlos.

De *Titan Quest* esperamos nada menos que una evolución real en el género del rol más frenético, un submundo que lleva demasiado tiempo anclado en modelos vetustos. Le exigiremos el máximo, a la altura de su categoría.

CAMBIANDO DE OFICIO

Aun sin pertenecer al mismo género, *Titan Quest* conserva un perceptible aroma a *Age of Empires*. Nada raro teniendo en cuenta que ambos juegos son hijos de un mismo padre, Brian Sullivan. Basta un breve vistazo a su currículum para darse cuenta de su predisposición para probar cosas nuevas. El propio Sullivan fundó Ensemble, pero mientras trabajaba en la evolución de un género ya estaba planeando su desembarco en otro radicalmente distinto. De modo que se puso a destripar cuanta obra de Blizzard, Bioware, Bethesda y demás factorías de rol caía en sus manos. Cuando creyó haber identificado la preciosa esencia del rol y la forma de paliar sus carencias, allá por el año 2000, fundó Iron Lore. Desde entonces ha estado trabajando en esta titánica aventura, un proyecto que reúne sus pasiones y, sobre todo, su concepción del ocio electrónico: Grecia clásica, ritmo acelerado, escenarios luminosos, vista isométrica y el sabor de su amado *Diablo II*.



Lo esencial

A SEGUIR... La dirección de Brian Sullivan y tres entornos tan vastos y variados como Grecia, Egipto y Babilonia pueden dar mucho de sí en un juego ambientado en la mitología clásica.

A MEJORAR... El mundo del juego, en su propia enormidad, corre el riesgo de acabar resultando algo acartonado y artificial.


Sigue paso a paso
el Mundial
GUÍA COMPLETA DEL
Mundial 2006
CALENDARIO
SELECCIONES
CONVOCATORIAS
PERFILES
CLASIFICACIÓN
Los 23 jugadores
y conoce mejor a
tus estrellas
¡Pídela en tu Quiosco!

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Firefly Studios / Firaxis • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Julio

CIVCITY Rome

Rómulo y Remo están ya más desfasados que Zipi y Zape en un cómic de la Marvel. A fin de cuentas **el glorioso Imperio Romano** se fue a hacer puñetas. ¿Por qué? ¿Por desgaste? No, **por falta de planificación**. Ahí te queremos ver… **El mejor alcalde**, tú mismo.

POR A. SALAS



Los antiguos, como los modernos, buscan la felicidad en el ocio.



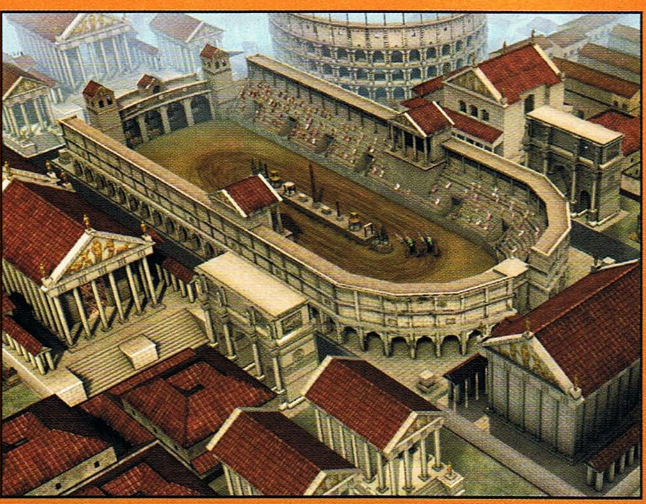
Desde las torres se vigilarán los incendios y se montarán patrullas de guardias.

Un buen juego de construcción de ciudades difícilmente puede librarse de la influencia de *SimCity*. Y si está ambientado en la Roma clásica, no pueden faltar los puntos en común con la saga *Caesar*. Hasta aquí nada sorprendente. Pero si le añadimos elementos propios de la saga *Civilization*, el resultado poco tendrá que ver con cualquier cosa que hayas visto antes.

Ése es el planteamiento de *CivCity: Rome*, que ofrecerá dos vías de juego. La primera de ellas vendrá a ser como un modo libre, mientras que la segunda será una campaña que te marcará una serie de objetivos para tener acceso a nuevos encargos. Cada vez que completes una misión, obtendrás nuevas estructuras y mejoras. Tus primeras misiones serán de poca envergadura, como erigir un asentamiento minero y hacer entrega de un número determinado de bloques de piedra a Roma. Más adelante podrás empezar a desarrollar la aldea añadiendo granjas, comercios y otro tipo de edificios que mejorarán la calidad general de tu futura ciudad.

Algo más que pan y circo

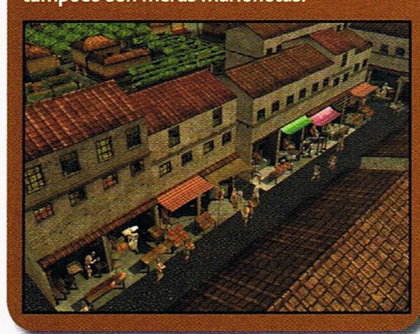
El camino hacia la grandeza pasa inexorablemente por unos inicios en los que vas a tener que trabajar duro para sacar adelante tu civilización. Las viviendas de tus ciudadanos son un buen ejemplo de ello. Antes de ni siquiera soñar en construir ínsulas deberás conformarte con barracas para tus ciudadanos. Éstas irán mejorando su aspecto progresivamente según la felicidad de la población y de las instalaciones de la ciudad. Es decir, sólo mejorando la calidad de vida de los habitantes conseguirás que sus casas pasen de ser simples barracas a edificios mucho más elaborados, algo similar a lo que pasaba en la serie *Caesar*. Por otra parte, cuanto mejor sea la


El detalle de los edificios se está cuidando al máximo.


La interfaz del juego, sencilla como pocas, al servicio de la intuición.

EL DÍA A DÍA DE UN ROMANO

Una de las peculiaridades de *CivCity: Rome* es que sus habitantes no serán meros números de una estadística, sino una parte muy viva de tu ciudad. Cada uno de tus súbditos tendrá una rutina diaria. Un currante empezará su día en casa, donde podrás observar cómo duerme, se alimenta, cuida de su jardín, pasa el tiempo... Y desde allí se dirigirá a su puesto de trabajo a cumplir son su jornada laboral. Además, no se tratará de solteros de oro, sino que formarán familias que podrás consultar mediante una interfaz que te mostrará su árbol genealógico y hasta si tienen o no esclavos, una práctica más que común en Roma. También podrás consultarles su opinión haciendo clic sobre ellos. Ya lo ves, no son unos sims, pero desde luego tampoco son meras marionetas.




El puerto será una de las piezas claves de cualquier ciudad.


Sí, abajo a la derecha hay una jirafa. Y no tardará en ser cazada en la arena.

casa, más ricos serán sus ocupantes y más impuestos podrán permitirse pagar.

Tus ciudadanos necesitarán recibir todo tipo de atenciones, empezando por la comida. Habrá varios tipos de cultivos y granjas que generarán materias primas. Éstas se almacenarán temporalmente en ese mismo sitio, y desde allí se transportarán hacia un almacén, una tienda o incluso a otro edificio en el que se pueda seguir procesando ese producto, como un molino, hasta que pueda ponerse a disposición del público.

Por supuesto, cada tarea requerirá cierto número de trabajadores que se asignarán automáticamente nada más crear el puesto de trabajo. El ayuntamiento será el edificio clave: allí se reunirán los ociosos a la espera de encargos y desde allí partirán para ganarse el pan y allí volverán cuando no les asignes ninguna labor específica. Más adelante, si la oferta supera a la demanda, podrás cambiar el oficio de un ciudadano por otro que te convenga más.

Como no sólo de mendrugos vive el romano, los habitantes te demandarán cubrir otros aspectos de sus vidas. Por ejemplo, necesitarán entretenerse. Para ello contarás con músicos, actores y espectáculos de lo más emocionantes, como las clásicas carreras de cuadrigas en el impresionante circo máximo. Y si consideras que la violencia sólo engendra diversión, atrévete con las luchas de gladiadores en la arena del coliseo.

Cuando dispongas de los recursos necesarios, podrás investigar varias ramas de conocimiento

QUO VADIS?

La sanidad (en forma de hospitales y termas), la educación o la ornamentación de las calles son puntos, entre otros, que tampoco podrás descuidar. Especial cuidado deberás tener con la seguridad interna y externa. De fuera pueden llegar ataques de bestias salvajes u hordas bárbaras y en tu ciudad no faltará un grupo de maleantes dispuestos a jorobarte el fin de semana. Así que crear guardias y legionarios que velen por el bienestar de la gente será imprescindible. También se encargarán de vigilar y controlar posibles incendios.

Herencia directa de la saga *Civilization,* tendrás que ocuparte también de las tecnologías. Cuando dispongas de los recursos necesarios, podrás investigar varias ramas de conocimiento, como las matemáticas o el alfabeto. Cada vez que consigas uno de estos avances, se aplicará un bonus determinado, entre los que destacan la construcción de determinadas estructuras especiales, como el Coliseo.

Con todos estos ingredientes, el juego se perfila como una propuesta profunda y flexible a la que podremos hincar el diente dentro de muy poco.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Diferente a todo lo que habíamos visto hasta ahora sobre la construcción de una ciudad romana. Bebe de varias fuentes y la jugabilidad sale ganando.

A MEJORAR... Todavía muestra algunos problemas de estabilidad con determinadas configuraciones gráficas que se están solucionando.

ESTE MES...

DIARIO DE A BORDO

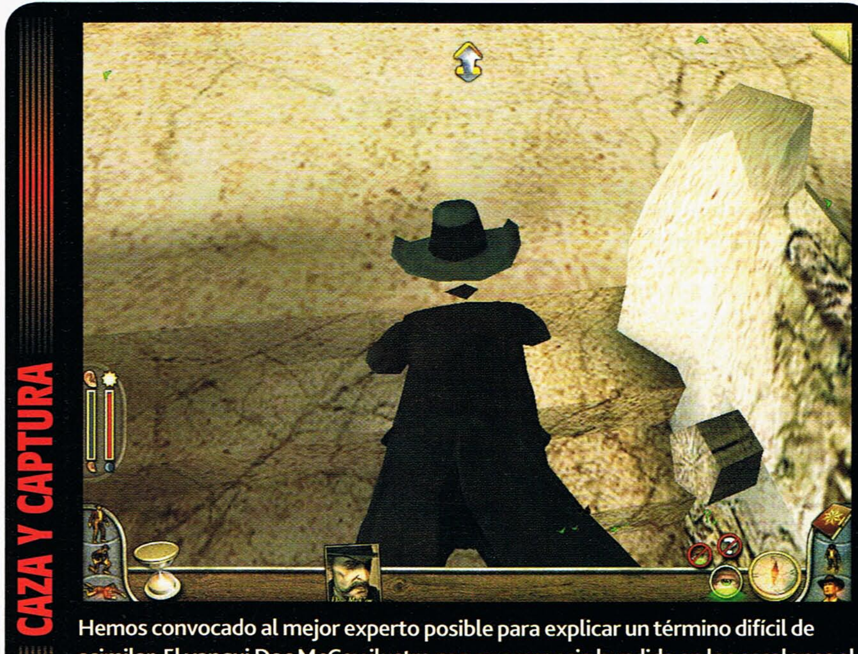
27 DE JULIO DE 1992: Fidel Castro visita la casa que perteneció a su padre, el gallego que hizo fortuna en Cuba y sembró la semilla del comunismo bananero. Por aquel entonces Xan "Frodo" Pita es un imberbe que sólo piensa en joysticks, ratones y sustancias tóxicas. Ni se imagina desembarcar en la redacción de *PC Life* 14 años más tarde.

24 DE ABRIL: Frodo Pita está hecho un hombrecito cuando aterriza en Barcelona. Fiel a sus costumbres, llega dos horas más tarde de lo esperado. Bueno, más que llegar son Font y Navarro quienes se lo encuentran en el bar de Román. Menos mal que el Inefable duerme en su ataúd especial para cierres de número.

6 DE MAYO: Hemos mandado al Inefable y a Frodo Pita a los Ángeles. Claro, que con el pasaporte caducado al innombrable no le querían dejar pasar. Un fotomatón y su característica mala leche han arreglado el percance. Lástima que les hayan perdido las maletas. Menos mal que han podido hacerse con un par de calzoncillos de saldo.

12 DE MAYO: Pánico en la redacción. La E3 ha terminado y Font y Navarro se afanan en borrar las huellas de una semana sabática. Las últimas noticias apuntan a que su última trampa, el overbooking, no ha podido con el Inefable y su fiel escudero. ¿Será verdad que Frodo Pita tiene enchufe con las meigas?

CAZA Y CAPTURA



Hemos convocado al mejor experto posible para explicar un término difícil de asimilar. El yanqui Doc McCoy ilustra con su presencia hundida en los escalones el fenómeno del clipping. Y es que en todos los buenos juegos cuecen fallos.

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

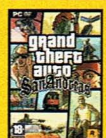
D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



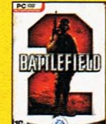
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



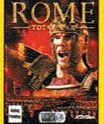
THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

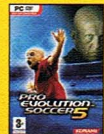
ROL



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Se trata de un universo accesible, profundo, precioso e inmenso.
elderscrolls.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA

10 ¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

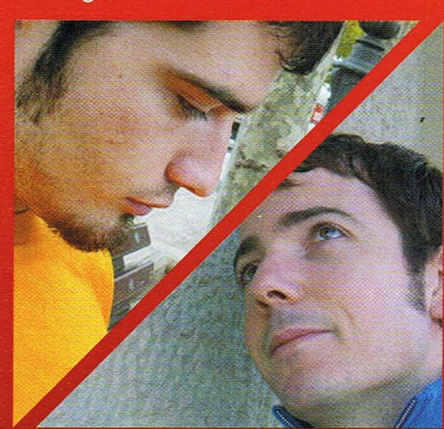


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

RISE OF NATIONS

Rise of Legends

Los creadores de *Rise of Nations* pusieron **el mundo patas arriba** en la anterior entrega. Tan devastado quedó todo que no hubo más remedio que **crear un universo nuevo** para esta segunda entrega. Fantástico, imaginario, lo que tú quieras, pero las batallas **harían palidecer al mismísimo Napoleón**.

POR A. SALAS

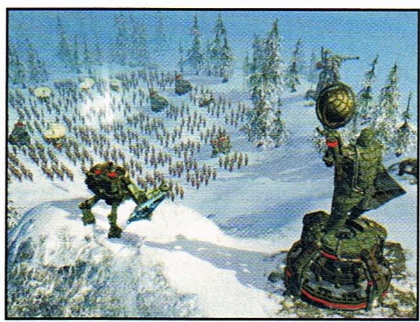


Rise of Nations encandiló a los estrategas de medio mundo y catapultó a Big Huge Games a la fama. La expectación sobre la secuela, pantallazos incluidos, creció hasta lo insoportable. Una pregunta se erigía en la piedra de toque: ¿superará a *Rise of Nations*? Pues la respuesta, a riesgo de que no sigas leyendo, es no. Sin embargo, es una secuela más que digna. De hecho, estás ante el análisis de uno de los mejores títulos de estrategia en tiempo real que hayas visto este año.

Es preferible conquistar un edificio antes que destruirlo, ¿no crees?

Encuentro súbito

Y es que parecerse tanto al primer *Rise of Nations* es a la vez una bendición y un defecto. Por un lado tenemos un juego que encantará a los seguidores del anterior título, público que a su vez se familiarizará enseguida con su mecánica de juego (el sistema Conquer the World sigue presente y las batallas en tiempo real son similares). Por otra parte, tenemos una obra demasiado parecida a la anterior, con lo que los deseos de jugar a algo



Los Vinci son capaces de crear grandes ejércitos rápidamente y con pocos recursos.




Tus tropas pueden verse afectadas por conjuros de efecto retardado.


Las espectaculares ciudades de los Alim se construyen sobre el aire.


El dios de la muerte Czin se las puede arreglar solito contra hordas de enemigos.

revolucionario se pueden acabar estampando contra el muro de la realidad. De hecho, la jugabilidad es casi idéntica. Eso sí, en el apartado técnico han cubierto el expediente más que de sobra.

Los amantes de las novedades tienen más motivos para alegrarse: esta vez el mundo real deja paso a un universo paralelo, con una ambientación totalmente nueva y con un mundo nunca visto antes. Esto es en principio un punto a favor del juego. Más que hartos estamos de luchas de elfos contra orcos o de yanquis contra nazis. Lo malo es que una novedad de tal calibre merecía una introducción con todas las de la ley, un pasaporte que te hiciera sentir cómodo en tu nuevo mundo. La campaña empieza sin más poniéndote al mando de una civilización de la que poco o nada sabes. Toda la filosofía occidental, basada en el quiénes somos, se difumina aquí en un misterio más grande que la vida misma. Por fortuna, poco a poco lo vamos descubriendo, pero de entrada, la desorientación es chocante.

Estilo propio

A pesar del bautismo invisible, la historia de la campaña está muy bien hilvanada. Empiezas de la mano de los Vinci, la primera de las tres civilizaciones que puedes dirigir. Estos personajes son amantes de la tecnología y sus creaciones reflejan esa pasión por las máquinas y las ruedas dentadas. Sus edificaciones tienen una inspiración claramente industrial y en lo que a jugabilidad se refiere son fáciles de controlar, ya que pueden crear muchas unidades especializadas sin tener que echar mano de demasiados recursos.

Por otra parte están los Alim, una civilización con influencias arábicas que, para atacar y defenderse, prefieren a la bruja Morgana antes que a Bill Gates. Con su magia resultan ideales en los ataques fugaces, aunque prefieren la cantidad que la calidad.

Por último están los Cuotl, todo un enigma de civilización que no fue revelado hasta hace poco. Con su



Datos técnicos

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Big Huge Games
EDITOR Microsoft
PRECIO: 54,99 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8
WEB www.riseoflegends.com


El timonio es siempre motivo de disputa y sus yacimientos, campos de batalla.


Las ciudades de los Vinci son de inspiración claramente industrial.


Cada facción tiene características muy particulares.

estética maya pero futurista al mismo tiempo, esta clase es más bien débil al principio, pero con el progreso tecnológico (del que todas las civilizaciones pueden beneficiarse, por supuesto) se vuelve más poderosa.

Esquemas propios

Lo que debe quedarte muy claro, y así lo hemos constatado, es que cada facción tiene un estilo de juego muy diferente. Las tácticas que con una funcionan no son aplicables al resto. Algo imperdonable en este juego habría sido un desequilibrio entre civilizaciones. En este sentido, un 10 para los desarrolladores. Nadie es mejor que nadie. Este equilibrio, que queda algo más difuminado en el modo campaña, se hace evidente en el apartado multijugador. Por cierto, las partidas a varias bandas son de las más apasionantes jamás jugadas en un título de estrategia.

Parecerse tanto al primer *Rise of Nations* es a la vez una bendición y un defecto

Cada civilización cuenta con varios héroes a su servicio. Éstos pueden estar disponibles ya desde el principio de la partida o bien incorporarse vía invocación. El espiritismo también sirve para devolverlos al campo de batalla si mueren. Los héroes representan a personalidades importantes de cada pueblo, pero, como es de esperar, también son unidades con mucha más resistencia a los daños y mayor capacidad de ataque. Aparte, pueden presumir de habilidades especiales únicas de ataque, defensa o desarrollo de su bando. Usarlos sabiamente influye decisivamente en el éxito o el fracaso de la táctica empleada.

Por último, tenemos que dedicar unas líneas, menos de las que merece, a la gran espectacularidad de los escenarios y las animaciones. El nuevo motor gráfico da mucho de sí, aunque con la configuración más exigente tendrás que pedirle prestado el PC a Brian Reynolds para que todas las unidades se comporten en pantalla como buenos guerreros. Quizá todo sea cuestión de esperar un parche. Por otra parte, la inteligencia artificial se defiende bastante bien. Eso sí, pese a no matarte de risa a base de tonterías, tampoco esperes grandes dosis de genialidad. Normalmente el enemigo se limita a lanzar pequeños ataques mientras configura una gran defensa de sus bases y edificaciones principales. Vamos, que no hay tiempo para aburrirse. En definitiva, puede que *Rise of Legends* no tenga la trascendencia que el original tuvo en su día, pero es un regalo para los amantes de la estrategia.

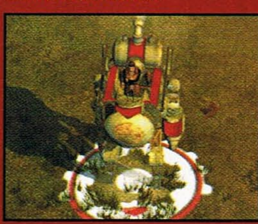

El mapa estratégico es muy parecido al ya visto en *Rise of Nations*.

LEYENDAS VIVIENTES

Cada civilización cuenta con diversos héroes de tomo y lomo dispuestos a aportar sus habilidades especiales en las batallas. Pero siempre hay uno que destaca por encima del resto, un héroe protagonista para cada facción. Aquí los tienes.

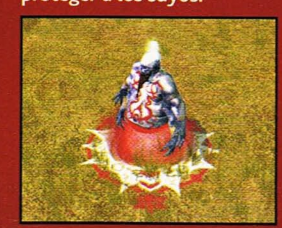
GIACOMO

Este genio inventor es capaz de crear todo tipo de criaturas mecánicas. Hijo predilecto de la ciudad Vinci de Miana, Giacomo cuenta con un traje robótico especial que le permite ejecutar diferentes tipos de habilidades, tanto ofensivas como defensivas.



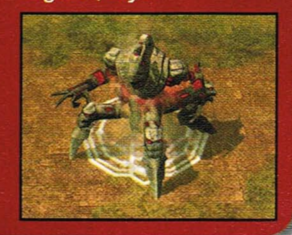
SAWU

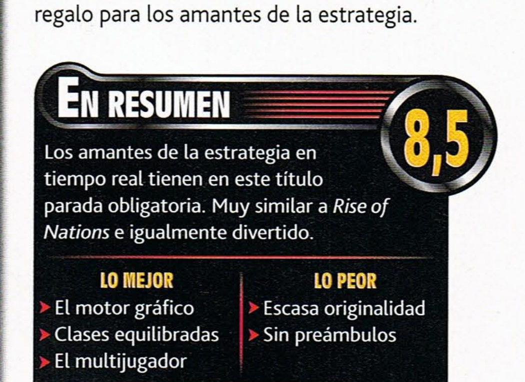
El amo de los Alin Oscuros fue hace tiempo un genio de cristal corrompido por el poder. Ahora Sawu utiliza sus conjuros para crear ejércitos de sirvientes de cristal o encerrar a sus enemigos en prisiones de vidrio. Sus poderes también sirven para proteger a los suyos.



CZIN

El líder de los Cuotl es también su dios de la muerte. Un ser cruel y despiadado que no duda en aplastar a sus enemigos con sus poderes gravitatorios. De vez en cuando los tortura hasta su fallecimiento. Todo un angelito, vaya.





EN RESUMEN

8,5

Los amantes de la estrategia en tiempo real tienen en este título parada obligatoria. Muy similar a *Rise of Nations* e igualmente divertido.

LO MEJOR	LO PEOR
El motor gráfico	Escasa originalidad
Clases equilibradas	Sin preámbulos
El multijugador	

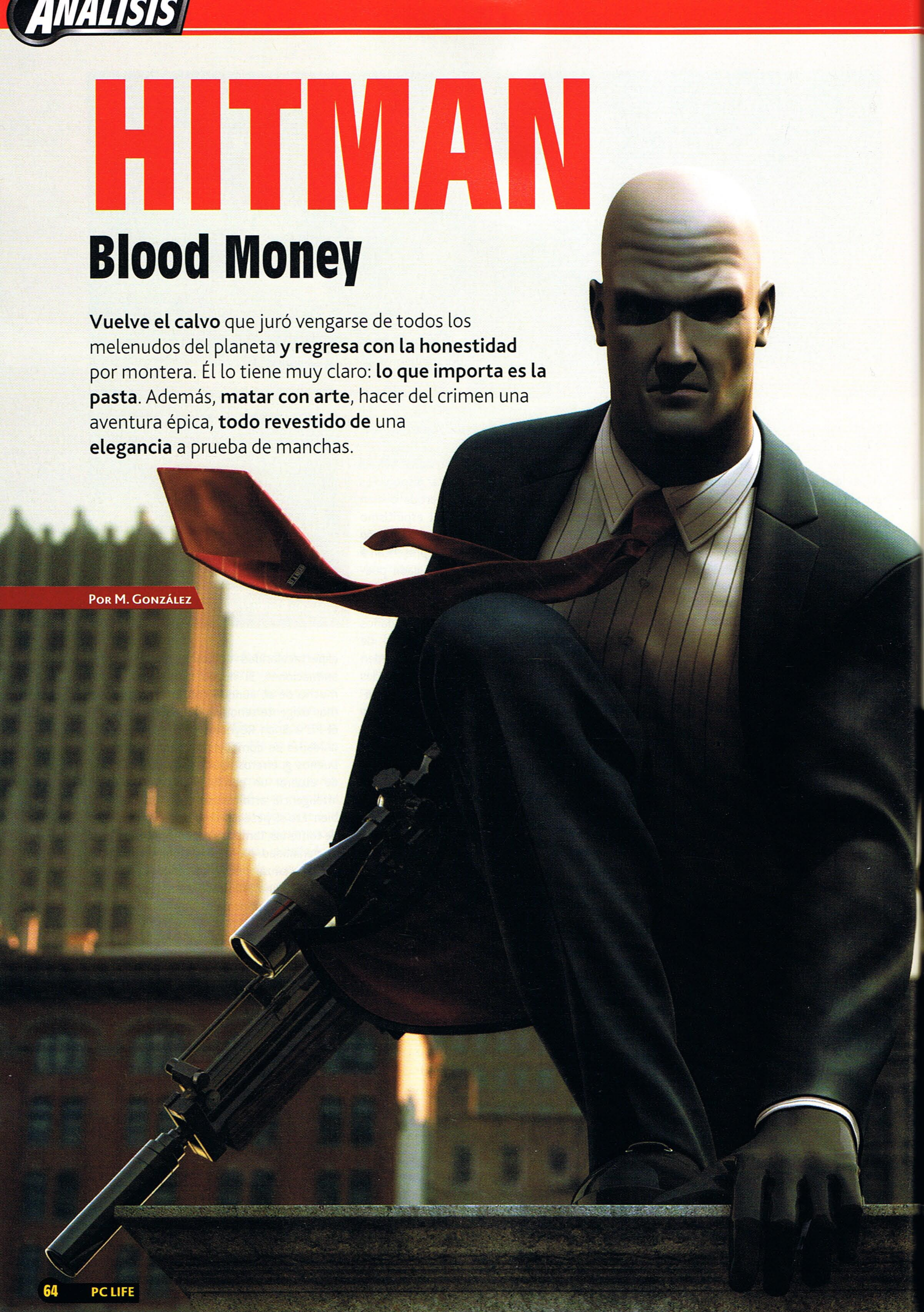
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rise of Nations o *C&C: Generals*

HITMAN

Blood Money

Vuelve el calvo que juró vengarse de todos los melenudos del planeta **y regresa con la honestidad** por montera. Él lo tiene muy claro: **lo que importa es la pasta**. Además, **matar con arte**, hacer del crimen una aventura épica, **todo revestido de** una **elegancia** a prueba de manchas.

POR M. GONZÁLEZ





Hitman aterrizó en los compatibles en las navidades de 2000 y casi casi se dejó el tren de aterrizaje en la pista. Ni jugadores ni críticos entendieron la exigente obra de Io Interactive. Si se les hubiese pedido apostar, habrían preferido hacerlo por España en Eurovisión antes que por una cuarta entrega de las aventuras del calvo cabreado. Pero a fuerza de insistir, el asesino que nunca se peina se ha ganado un hueco en la industria y, sobre todo, en el corazón de los jugadores. Y lo más importante, ha creado un estilo propio.

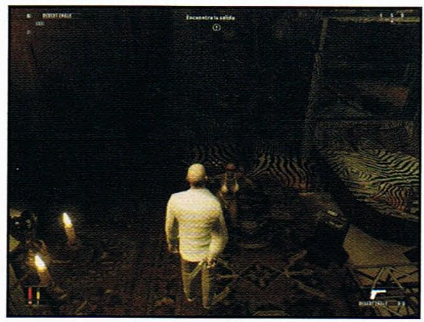
Lejos de los fuegos artificiales que dominan el género de la acción, el agente 47 es un tipo discreto que cree en el silencio, en el trabajo bien hecho sin prisas. Si tiene que disparar, tampoco le tiembla el dedo, pero sin aspavientos ni tonterías ni la megaarma tamaño burro familiar. Donde esté un buen disfraz o una cuerda de piano que se quite el bazuca.

Excusas para matar

En *Hitman: Blood Money* el agente 47 se ve envuelto en una guerra de sindicatos criminales. Sus compadres de clan están cayendo como moscas y sabe que tiene todas las papeletas para acabar envuelto en papel de aluminio. Así que las primeras misiones, puros encargos para comprarse un chalet en Alcobendas, acaban dando paso a encargos mucho más personales. Matar o morir, ésa es la cuestión.

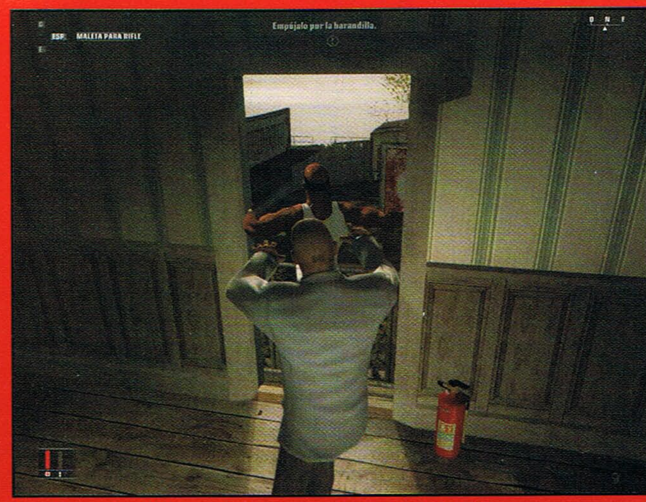
Como en anteriores entregas, pese a la existencia de un argumento, el desarrollo del juego se sucede a golpe de misiones en las que siempre debe morir alguien. Para acometerlas con éxito el simpar agente 47 debe llegar hasta el final sin despertar sospechas (un medidor de peligro se encarga de avisarte cuando estás dando la nota).

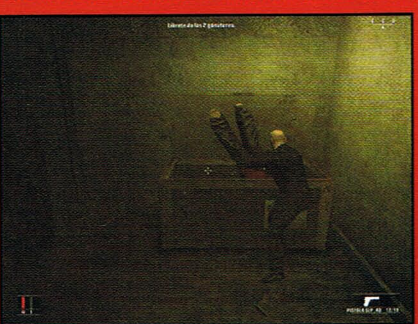
Tu mejor arma para no atraer la atención es el camuflaje, y no hablamos de pintarte de verde, sino de recoger o robar la vestimenta de otros personajes y cambiar de aspecto como un auténtico camaleón. Así, en una misión de incursión y asesinato puedes hacerte

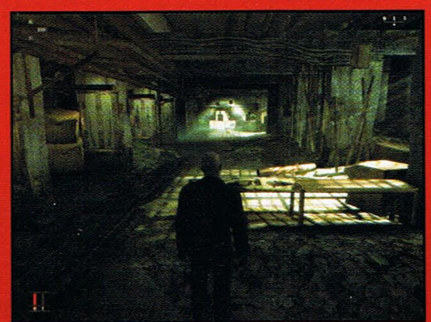


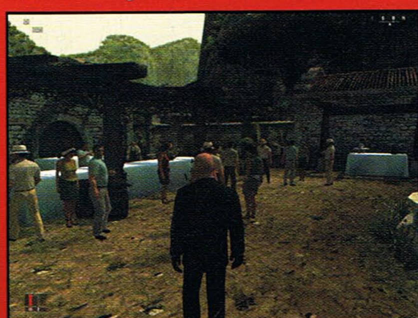
Tengo, tengo, tengo... una cosita. Empieza por "p" y acaba por "a".


Hitman también tiene un instrumento de cuerda favorito.


A volar se ha dicho, pajarito inocente y atolondrado.


La mamá de Hitman le enseñó a recoger siempre los juguetes.


Un pantallazo de *Hitman: Blood Money* en todo su esplendor lumínico.


El artista invitado al guateque los va a dejar con la boca abierta.

pasar tanto por uno de los guardias que debe proteger al objetivo como por un periodista presente por la zona que desea hacerle una entrevista. Cualquier personaje al que liquides o noquees puede ser desnudado convenientemente para que usurpes su identidad.

La libertad de movimientos y la diversidad de caminos es una de las señas de identidad de la saga y sigue presente en *Blood Money*. Una vez hayas encontrado el mejor disfraz, es hora de explorar la zona con la vista puesta en el mapa y buscar el momento y el lugar oportuno para cumplir tu contrato de la forma más callada posible.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Io Interactive

EDITOR Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 18+

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.hitmanbloodmoney.com

En el terreno de las armas, la herramienta principal de Hitman es la cuerda de piano, silenciosa y limpia. Y si la cosa se pone fea, tampoco se queda corto de artillería, desde pistolas a fusiles, rifles francotirador o minas antipersona. Discreto, pero con muy mala leche, el agente 47 puede convertirse en una picadora de carne si lo necesitas.

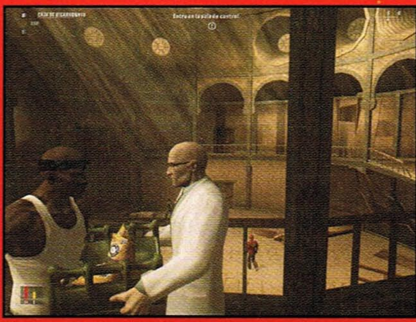
Respecto a tus enemigos, ninguno de ellos bailará un vals en Suecia tras obtener el Nobel, pero puede ponerte en más de un aprieto. La inteligencia artificial cumple, que no está nada mal. Si dejas un cuerpo a la vista del público, haces algo sospechoso con tu disfraz o te paseas por donde no debes, date por muerto. En este *Hitman*, como en los demás, no hay sitio para los errores.

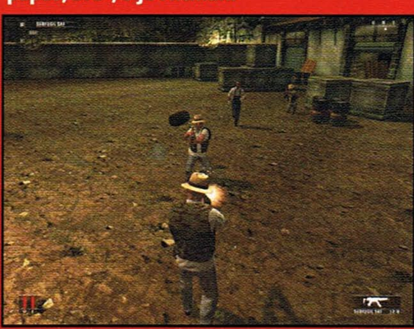
EN MOVIMIENTO

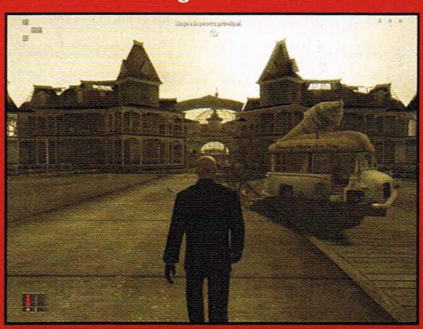
¿Qué sería de una nueva entrega sin sus novedades? *Hitman: Blood Money* incorpora al elenco de posturitas del calvo nuevos movimientos. Ahora puedes usar personajes como escudos humanos, llevar el arma a la espalda con sólo un botón (y que nadie sospeche de tus intenciones con ella), empujar a los indeseables que te encuentres (siempre que posen de cara a un precipicio) y, como colofón, nuevos movimientos en combate cuerpo a cuerpo para partirle la cara a quien te pille in fraganti.

Las novedades no se limitan al terreno de la acción. Un nuevo sistema de notoriedad se encarga de hacerte más precavido que nunca: tu jeta se vuelve más y más famosa conforme cometes errores de bulto tales como armar carnicerías, dejarte grabar por cámaras u olvidarte el DNI sobre el muerto. Y cuanto más notoria sea tu cara, más difícil te resultará pasar desapercibido como calvorota anónimo.


Con vistas como éstas es fácil despistarse. Concéntrate, cara de Chupa Chups.


"O te quitas de mi camino o te comes las papas, Bro", dijo Hitman.


Si te aburres, siempre puedes entablar amistad con los lugareños.


El primer objetivo de Hitman, un lugar tan siniestro como su alma.

EN EPISODIOS ANTERIORES DE HITMAN...

Un resumen más que imprescindible para seguir las andanzas del calvorota que no conoce la sonrisa en su paso por nuestros compatibles.

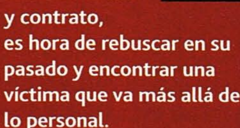
HITMAN: CODENAME 47

Los primeros pasos del Don Limpio del hampa. Despertaba en un extraño laboratorio sin saber nada de su pasado y tenía que abrirse camino por su propia historia pistola en mano.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

La traición invita a Hitman a volver al asesinato. Como siempre, entre contrato y contrato, es hora de rebuscar en su pasado y encontrar una víctima que va más allá de lo personal.



HITMAN: CONTRACTS

Una especie de remix de *Hitman* anteriores. El agente 47 despierta en un mugriento hotel con una bala en el cuerpo y entre alucinaciones recuerda contratos anteriores.



Aquí todo está más que pensado. Ni siquiera el subtítulo del juego es gratuito: el sucio dinero cobra protagonismo extra en esta cuarta entrega. Si has metido demasiado la pata, unos cuantos miles de dólares bastarán para bajar tu notoriedad. Y si lo que quieres son mejores armas, un sistema de mejoras te permite alcanzar la perfección de tu pistola favorita por un módico precio. También cubre el expediente de los vagos, ya que puedes gastar tu dinero en pistas presentes en el mapa que te ayudan a cumplir el nivel.

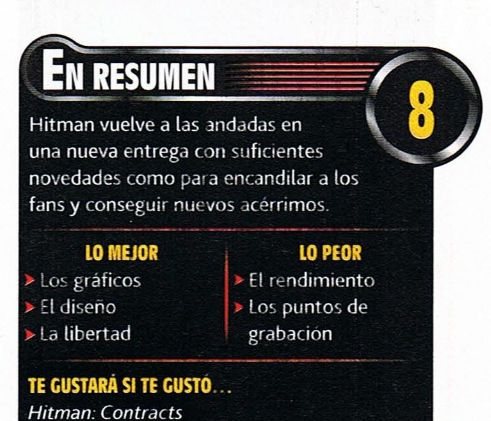
Cuestión aparte es el sistema de grabado, que también presenta suculentas novedades. El juego sólo te permite grabar un número limitado de veces por nivel, pero esto no es exclusiva de *Blood Money*. La verdadera nueva es que una vez salgas del juego tus partidas guardadas... desaparecen y debes volver a empezar el nivel correspondiente desde el principio. Un sistema de "no grabar partidas" especialmente entretenido y novedoso, y más si viene acompañado de salidas al escritorio justo al final de la misión.

Un nuevo sistema de notoriedad se encarga de hacerte más precavido que nunca

¿Qué le pasa a mi tarjeta, doctor?

En el terreno gráfico hay que quitarse el sombrero ante Io Interactive. Y luego volvérselo a poner. Quitárselo porque visualmente el título es impecable, desde el omnipresente *bump-mapping* a los efectos de luz, los *shaders*, el HDR y todas las maravillas tecnológicas con las que Dios bendijo a las tarjetas gráficas. Y hay que volvérselo a poner cuando semejante despliegue visual sólo se puede gozar a través de diapositivas. Al parecer es un problema muy centrado en las tarjetas ATI X800, pero no exclusivo de ellas por lo que hemos podido comprobar. Tampoco es un problema que sólo ocurra con el máximo nivel de detalle en el juego, circunstancia que lo hace más preocupante. Seguramente un bug solucionable, pero por si acaso mejor prueba la demo antes de darte un disgusto.

Hitman y su concepto particular de la acción, más allá de algún problema técnico, tiene en su vuelta al ruedo un motivo más para suplicar una quinta entrega.



EN RESUMEN

8

Hitman vuelve a las andadas en una nueva entrega con suficientes novedades como para encandilar a los fans y conseguir nuevos acérrimos.

LO MEJOR
- Los gráficos
- El diseño
- La libertad

LO PEOR
- El rendimiento
- Los puntos de grabación

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Hitman: Contracts

CITY LIFE

A la horca con quien se atreva a prejuzgarlo como otro **simulador de gestión urbanística**. Monte Cristo ha diseñado **el más digno sucesor** de *Sim City* hasta la fecha. **Sobran las buenas ideas**, los gráficos preciosistas y la diversión. **Sólo faltas tú**.

POR X. PITA

Acostumbrados a ver a *SimCity* en los altares del género, santo y seña de los simuladores de construcción gracias a una serie de capítulos imprescindibles, por fin llega un juego que, al menos, podrá arrancarle algún devoto a la obra maestra de Will Wright. Y es que *City Life* va un poco más allá. A las clásicas opciones de este tipo de juegos, los diseñadores de Monte Cristo suman un elemento heredado de la otra gran obra de Wright, *Los Sims*: gente, población, barrios diferenciados por sus gustos, sus preferencias y sus manías. Un detalle no estrictamente nuevo en este tipo de juegos, pero que aquí cobra mucha más relevancia.

UNA CIUDAD DE VERDAD

En ese sentido las partidas ganan en complejidad si las comparamos con las de *SimCity*. Lógicamente, una urbe no es una simple acumulación de barrios, comercios y empresas; es también un lugar en el que conviven cientos de almas, formando círculos cerrados. Luego ocurre lo de siempre, que la gente entra en riñas y discusiones. Desde Monte Cristo lo han tenido muy en cuenta: los miembros de estas comunidades (élite, burgués, intelectual, asalariado, minoría y necesitado) deben tener su residencia en lugares determinados del mapa, cada uno con sus instalaciones propias. El componente estratégico se ve de esta forma realzado, ya que la partida no va sólo de gestionar la ciudad de forma global (ojo con el empleo, la sanidad, etc.) sino que también implica equilibrar la balanza entre los diferentes grupos. En pocas palabras, trata de favorecer a una clase social sin despreciar a las demás.

Juego de dificultad dosificada al milímetro, *City Life* avanza de forma gradual. Y se agradece, porque el tutorial no va más allá de una serie de consejos básicos. Pero volvamos a la partida. En un principio, las cosas son fáciles para el alcalde de postín y todo lo que tienes que hacer es escoger ciudad, construir un ayuntamiento (pieza clave desde las que



El zoom te permite ver tu ciudad como si estuvieses montado en un satélite.



Trabajo, sanidad, educación, ocio, calidad del vecindario, etc. Es duro ser alcalde.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Monte Cristo

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla: Sí. Voces: No

REQUISITOS	**Mínimo**	**Recomendado**
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: No. LAN: No. Internet: No

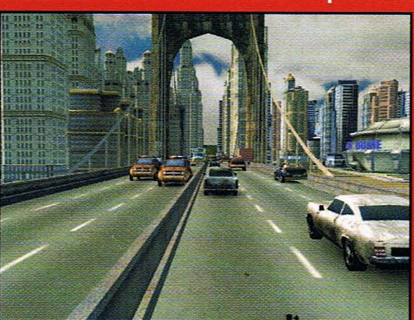
WEB www.citylife-game.com

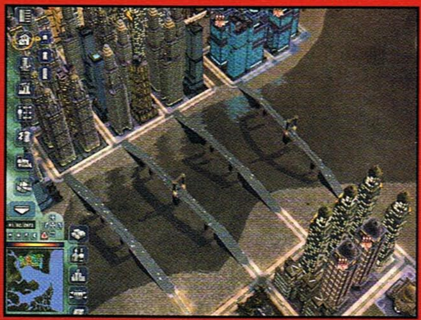


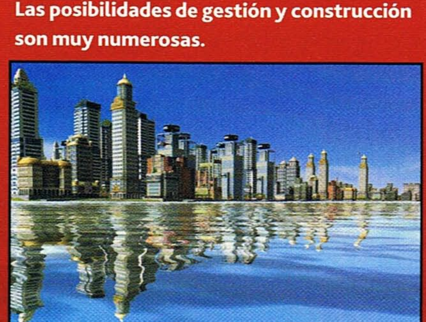
El juego de Monte Cristo es un digno sucesor de *SimCity*.


Lo de mantener contenta a toda tu población no es nada sencillo.


En total, el juego incluye 22 mapas en cinco entornos diferentes.


El nivel gráfico de *City Life* es de lo mejor que hemos visto en un gestor de construcción.


Las posibilidades de gestión y construcción son muy numerosas.


Ojo a los excelentes reflejos del agua. Qué bello es gestionar.

se dictan las normas) y, por último, erigir las estructuras.

Ahí es cuando la cosa se complica. A pesar de que en un primer momento uno pueda levantar los edificios que le vengan en gana, el mundo virtual de *City Life* se rige por leyes no escritas muy parecidas a las de la realidad. De este modo, antes de levantar un centro comercial, conviene montar una central eléctrica solvente y generar los puestos de trabajo necesarios para que los consumidores se gasten un dineral.

Afortunadamente, la comunicación entre juego y usuario es de nota alta. Gracias a un sistema basado en bocadillos puedes conocer en cualquier momento qué edificios construir o cómo de alto es el índice de criminalidad en una determinada zona. Hay más: una minitele, situada en el margen te informa de los principales problemas.

El mundo virtual de *City Life* se rige por leyes no escritas muy parecidas a las de la realidad

Todo en uno

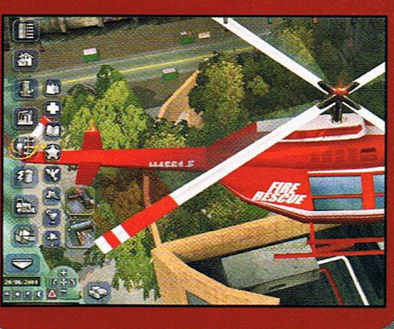
Una sensación que todo lo envuelve, la de acumular todas las ideas mostradas por el género a lo largo de estos años. La interfaz, diseñada con extrema inteligencia, ayuda a que *City Life* sea un juego totalmente accesible y el tipo de partida, repleta de opciones, permite sesiones de juego memorables tanto de treinta minutos como de dos horas y media.

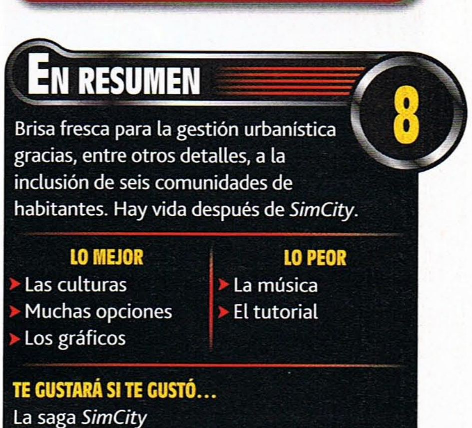
Además, y a diferencia de la franquicia creada por Wright, *City Life* no es un juego de final abierto. Aquí el quid está en cumplir objetivos de dificultad variable (rebasar un índice de población determinado y conseguir un número concreto de habitantes de élite, por ejemplo) que se deben resolver a lo largo de 22 mapas, a cada cual más divertido y desafiante.

Impecable visualmente y rebosante de buenas ideas, la criatura de Monte Cristo ha conseguido lo que otros diseñadores de gestión urbanística sólo podrían haber soñado: renovar el género y llevarlo a terrenos inexplorados.

LUCHA DE CLASES

El conflicto entre los diferentes modos de vida de *City Life* es una constante. De hecho, mantener contentas a todas las comunidades y conseguir al mismo tiempo un crecimiento positivo de tu urbe es el mayor desafío del juego. Ten en cuenta que las tensiones culturales no florecen hasta bien avanzada la partida, justo cuando la ciudad ha tomado unas dimensiones considerables. Por drástico que suene, una de las mejores maneras de evitar los choques es crear zonas propias para cada uno de los grupos. De este modo, tanto el entretenimiento como las residencias quedan destinados a un grupo social concreto. Eso sí, por muchas precauciones que tomes, alguien la acaba liando. Si no quieres que la sangre llegue al río, te aconsejamos que construyas una comisaría. El helicóptero de vigilancia viene que ni pintado para calmar los ánimos.





EN RESUMEN

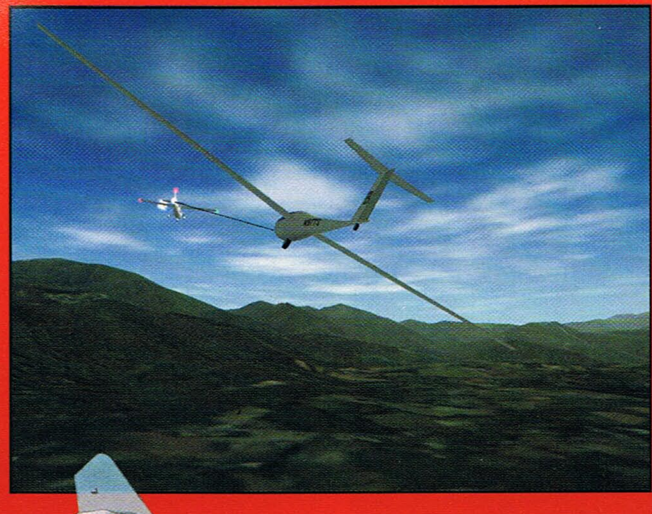
8

Brisa fresca para la gestión urbanística gracias, entre otros detalles, a la inclusión de seis comunidades de habitantes. Hay vida después de *SimCity*.

LO MEJOR	LO PEOR
Las culturas	La música
Muchas opciones	El tutorial
Los gráficos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
La saga *SimCity*





X-PLANE Revolution

La saga *X-Plane* podría conformarse con volar tras la estela de *Flight Simulator* de Microsoft. Pero no es propio de segundones mejorar el simulador como lo han hecho ni utilizar una malla de la superficie terrestre de 60 GB. Los tiempos están cambiando.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



Para ver las texturas en alta calidad necesitas un PC a la última.



El Phantom no puede ocultar, y no lo intenta, su peso en el aire.

Austin Meyer, fundador de Laminar Research y creador de la prolífica saga *X-Plane*, parece no conformarse con el segundo puesto en la simulación de vuelo civil. Lo cierto es que este simulador, versión tras versión, siempre ha sido menos vistoso que su rival de Microsoft, el famoso *Flight Simulator*. Así, para el equipo desarrollador siempre ha primado más el realismo en la forma de volar de los aviones que los gráficos. Pero con esta nueva edición podrían girar las tornas. *X-Plane* llega de nuevo a tu compatible, pero lo hace acompañado de algo que será muy difícil de superar: la caja cuenta con ¡siete DVD! repletos de datos y texturas del mundo entero, lo que viene a añadir un realismo gráfico sin igual y justifica su alto precio. Se cumple así un viejo sueño de la simulación: que un título incorpore por defecto un mundo realista.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Laminar Research
EDITOR Friendware
PRECIO: 59,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

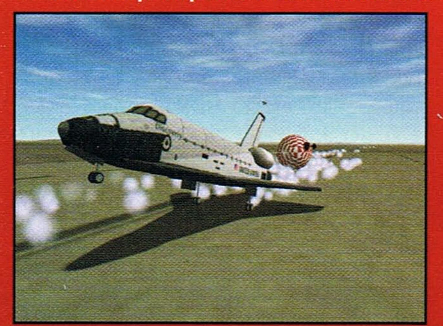
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✓ · Internet ✓
WEB www.x-plane.com

LO DE SIEMPRE, MEJOR

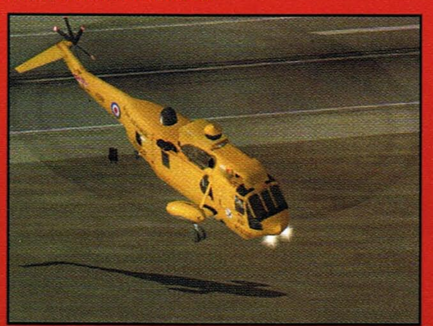
Acerca de la versión de *X-Plane* que se incluye en este título, la 8.21, apenas ha variado en cuanto a la filosofía original. Éste es un simulador pensado para ponerse a los mandos de cualquier cosa que vuele. Por defecto se incorporan un buen puñado de aparatos de todo tipo, desde aviones ligeros a reactores de combate, pasando por aviones de pasajeros, hidroaviones, aviones de radio control, helicópteros y un sinfín de aparatos experimentales. Todos se comportan de forma muy realista, ya que tanto el modelo de vuelo como la física son excelentes. Puedes hacer que la sustentación de cada superficie sea visible mediante unas flechas que se actualizan en tiempo real o exportar datos de vuelo a formato de texto o vía UDP para hacer con ellos lo que te propongas. Vamos, el sueño de todo ingeniero.



Incluso a las principales ciudades les faltan los edificios emblemáticos.



Si logras aterrizar con el Discovery tras una reentrada completa, es que eres el mejor.



¡Qué difícil posarse en tierra de una pieza con el rotor de cola dañado!



Con el nuevo X-35 puedes despegar en vertical. Qué pasada.

Pero si prefieres volar sin preocuparte de los datos, tienes unos cuantos retos en forma de vuelos predefinidos, que abarcan situaciones tales como despegar desde un portaviones, repostar en vuelo o aterrizar en una plataforma petrolífera con un helicóptero.

Son los mismos retos que ya se incorporaban en versiones anteriores, pero con algunas novedades. Por fin aparecen las cabinas 3D, aunque en general están representadas de forma muy espartana. Las aplicaciones que se incluyen para crear aviones y perfiles aerodinámicos también han sido mejoradas, no así sus hermanas para crear planes de vuelo y terrenos.

La caja cuenta con ¡siete DVD! repletos de datos y texturas del mundo entero

Destaca una seria ausencia, y es la tradicional presencia del planeta Marte. De hecho todavía puedes volar en él, pero no verás ninguna textura sobre el terreno a menos que te descargues la última versión disponible del simulador, la 8.40, desde la web de *X-Plane*. Aparte, merece la pena descargar sus 700 MB, porque mejora el rendimiento del simulador de forma muy espectacular e incorpora mejoras gráficas, como algunas cabinas 3D.

Tráfico en la Red

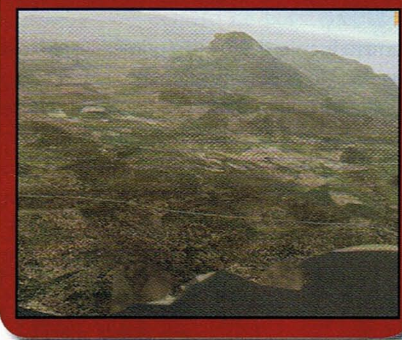
Otro aspecto que sigue ahí es la posibilidad de establecer una situación meteorológica compleja o bien descargarse la meteorología real del momento.

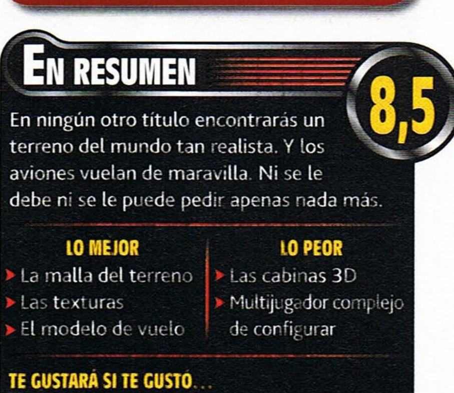
La falta de un modo mutijugador no implica que tengas que volar solo: las conexiones en *X-Plane* se establecen vía UDP, y la guía que se incorpora en el completo manual aclara las dudas. Para hacerte una idea, puedes llegar a volar a través de la Red en un espacio aéreo controlado, donde verás pilotos virtuales que vuelan tanto en *X-Plane* como en *Flight Simulator*.

En resumen, que aunque parezca que el simulador es casi el mismo, la criatura es ya un gigante que incluye 20.000 aeropuertos de todo el mundo y una malla del terreno y texturas muy atractivas a la vista. Se acabó el mundo plano. Espera a que los creadores de añadidos empiecen a sacar productos para este simulador. Verás lo que es bueno.

EL MUNDO A TUS PIES

Lo que incorpora *X-Plane Revolution* de serie no es un concepto nuevo. Hace tiempo que hay expansiones para otros simuladores que incluyen el mundo entero (excepto los polos, nunca representados) para añadir realismo gráfico a tus vuelos. Lo verdaderamente nuevo es que dicho terreno se incorpore de serie en un simulador, y de forma que no sólo cambian las elevaciones del terreno, sino que también las texturas mejoran. Da gusto volar por las montañas, ver los colores de los campos en los valles, sobrevolar el desierto al amanecer o contemplar las ciudades desde arriba. La asignatura pendiente son los edificios, que esperamos que sean más realistas en próximas ediciones. De hecho, los edificios europeos ya están en preparación. Con tanto detalle, si no tienes un buen PC puede que se ralentice todo, pero puedes bajar el nivel gráfico sin perder mucha calidad visual.





En resumen

8,5

En ningún otro título encontrarás un terreno del mundo tan realista. Y los aviones vuelan de maravilla. Ni se le debe ni se le puede pedir apenas nada más.

LO MEJOR	LO PEOR
La malla del terreno	Las cabinas 3D
Las texturas	Multijugador complejo de configurar
El modelo de vuelo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTO...
X-Plane 8.0 o *Flight Simulator 2004*

Tom Clancy's GHOST RECON Advanced Warfighter

Sólo si coleccionas **chistes de Arévalo**, te tomarás en serio un argumento que arranca con **un golpe de estado** en México. En un alarde de originalidad, **los yanquis son** inevitablemente **buenos**. Los mexicanos escapan al tópico: los hay **malos... Y torpes**.

POR M. GONZÁLEZ

Apunta. Los malos son los golpistas y el resto de manitos acostumbran a confundir bondad con torpeza. Dividirás tus esfuerzos en dos frentes: enviar a freír espárragos a todos los malos que puedas y sacar las castañas del fuego a los tiernos retoños de Pancho Villa.

Para complicar un poco la trama, más sosa que la biblioteca de Rociito, al presidente de Estados Unidos le pilla la refriega en Ciudad de México. Pobre hombre, embadurnado de crema solar y con bermudas. Es hora de activar el Defcon y llamar a los cazafantasmas... Perdón, a los Ghost Recon. La verdad es que éstos hacen honor a su nombre. Allá que van ellos solitos a tomar la urbe. Ni tanques ni nada. Y para colmo ni siquiera forman el quinteto de la muerte. Cuatro gatos... Mejor dicho soldados.

HORIZONTES LEJANOS

Primera escena del juego y primer suspiro del jugador. No es que el argumento haya calado hondo en su alma. Es el espectáculo que se despliega ante sus ojos. *TCGRAW* (que no es un grito de apareamiento para ranas, sino las siglas del juego) tiene los horizontes urbanos más lejanos de la historia de los videojuegos. Ya en el descenso en paracaídas puedes ver la ciudad en todo su esplendor amarillo hasta donde alcance tu vista, y todo en polígonos.

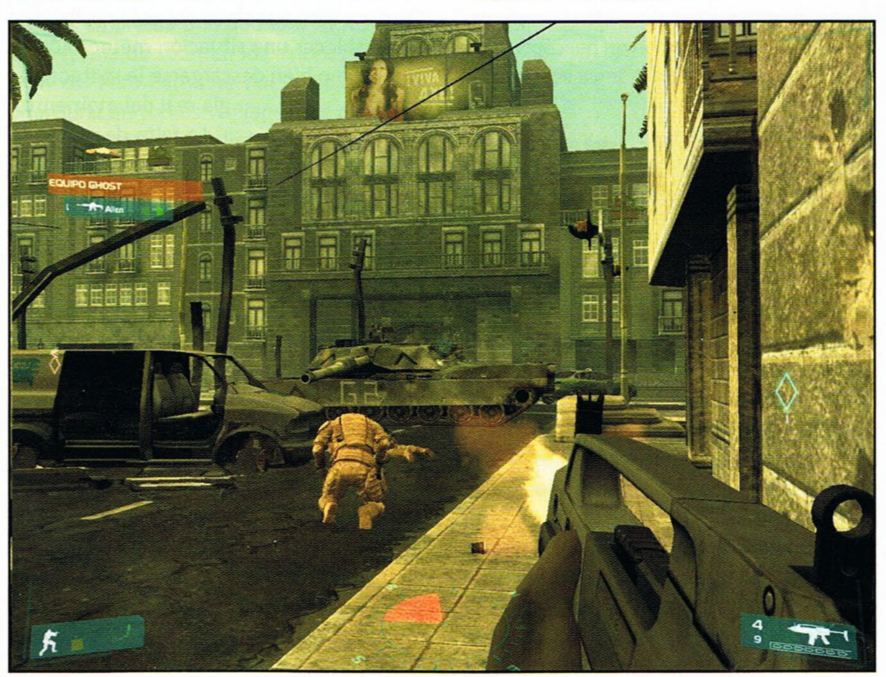
Una vez llegas a tierra, la visión más cercana de la ciudad tampoco desmerece en absoluto. Si eres capaz de apartar la vista del anuncio de Axe, podrás admirar una reconstrucción de la urbe mexicana hasta en el más mínimo detalle. Los gráficos no son parejos a puntales del gremio como *Battlefield 2* o *Half-Life 2*, sino netamente superiores. Lamentablemente, tanto polígono y tanto efecto HDR amarillo cargan cualquier ordenador casero hasta el límite



¿Son o no son unos horizontes de infarto? Si veo hasta mi casa.



El artillero del jeep ya se puede despedir de probar más frijoles.



Un tanque en la plaza y tú mirando el escote del cartel. Si es que...

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR GRIN

EDITOR Ubisoft

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

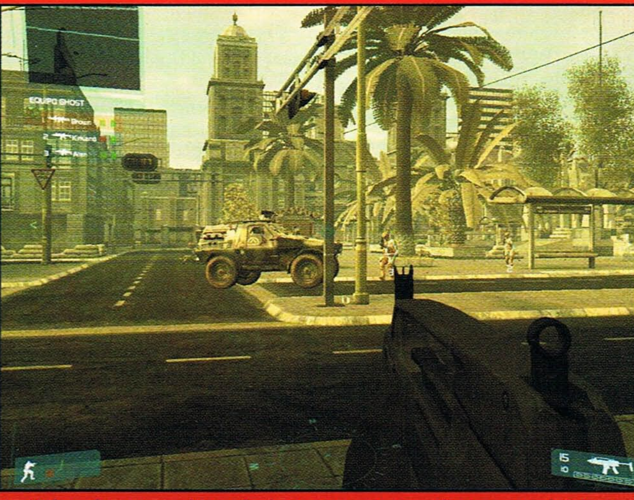
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	1GB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN 32 · Internet 32

WEB www.ghostrecon.com



Otro malo que pillamos empanado. Quizá debería convocarlo Aragonés.



La típica plaza veraniega, desierta excepto por ciertos catedráticos.



El mapa táctico, indispensable para no acabar más muerto que Zapata.



¿Me lo parece a mí o los rascacielos son de papel de aluminio?



Ir a saco es el camino más rápido hacia la interminable pantalla de carga.

de la extenuación. Mejor será que tengas un superordenador o prepárate para una sesión de diapositivas. Si el apartado gráfico quita el hipo, desde la ciudad al excelente modelado de los soldados, la física no es menos brillante. Sobre todo se aprecia su gran nivel en tiroteos y explosiones.

Bonito es... Pero, ¿qué pasa con el juego? *TCGRAW* es un juego de acción táctica, de esos en los que te cansas de dar órdenes y un mal paso significa la muerte. Tienes tres hombres a tu servicio a los que puedes ordenar seguirte, atacar o cubrir una posición, bien a través de un menú desplegable en la pantalla de juego, bien a través de un mapa táctico. Además, y por si tenías dudas de su valor como juego táctico, las armas se comportan de forma realista: un tiro significa la muerte y no puedes destruir tanques a balazos. También, superada la primera misión, puedes elegir el equipamiento de los soldados.

Advanced Warfighter viene cargado de aciertos, pero los defectos pesan lo suyo

Las malas noticias

Así que estamos ante un juego táctico serio y de gráficos alucinantes. ¿El juego del año? No tan deprisa. *TCGRAW* viene cargado de aciertos, pero los defectos pesan lo suyo. El primero es que cumple la temida tríada de la muerte: morir es fácil, cargar es lento y encima hay checkpoints (puntos de grabación). Mortal, mortal y... Triple mortal hacia atrás.

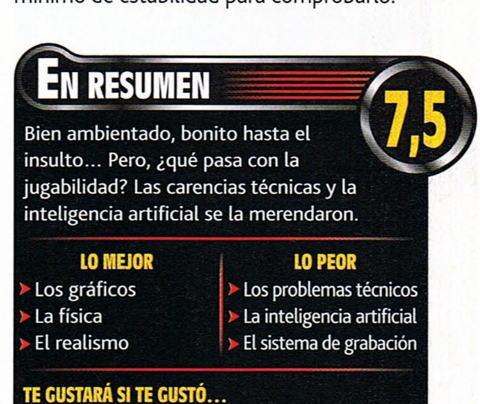
El segundo problema destacado es la inteligencia artificial de tus soldados y de tus enemigos. Tus hombres acostumbran a cubrirse apuntando con su trasero al enemigo. Los enemigos, para no ser menos, acostumbran a hacer oídos sordos a la sugerente invitación y, de hecho, a todo lo que sucede a su alrededor. Juntos forman un espectáculo que ni *Noche de fiesta*.

El tercero es el alto número de bugs que, entre otras beldades, hace del multijugador un terreno impracticable debido a los reiterados problemas de conexión. A propósito, el juego cuenta con el modo cooperativo para las misiones de la campaña y el de dominación para luchar entre jugadores. Algún día serán la bomba si es que disponemos de un mínimo de estabilidad para comprobarlo.

CIUDAD DE MÉXICO

Ciudad de México es la protagonista absoluta de *TCGRAW* y ha sido representada fielmente en el juego. La conocerás, desgraciadamente, por datos tan nefastos como el alto índice de contaminación que soporta. A dos kilómetros de altitud, alberga a más de 17 millones de personas en poco más 5.000 kilómetros cuadrados. Además, posee uno de los índices de delincuencia más altos del mundo, con cinco asesinatos, cuatro violaciones y más 400 robos denunciados a diario. Pero no te asustes, hay quien viaja hasta allí e incluso regresa. Las guías turísticas recomiendan una visita al Palacio de Bellas Artes, el Castillo de Chapultepec, el Palacio Nacional y el Monumento a la Independencia.





En resumen

7,5

Bien ambientado, bonito hasta el insulto... Pero, ¿qué pasa con la jugabilidad? Las carencias técnicas y la inteligencia artificial se la merendaron.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Los problemas técnicos
La física	La inteligencia artificial
El realismo	El sistema de grabación

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Tom Clancy's Ghost Recon

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Las **dictaduras de las mayorías** acaban con la diversidad y generan unos **monstruos llamados superventas**. Apenas **un puñado de lanzamientos** se atreven a reventar el corsé. Nada, por otra parte, que no pueda solucionar un grupo de **héroes de solvencia contrastada**.

POR A. SAYALERO

Esta saga tiene una década a sus espaldas. En ese tiempo la estrategia ha evolucionado en varias direcciones. Están la horda de títulos de construcción y combate en tiempo real (*Age of Empires*), los que apuestan por la gestión de alto nivel por turnos (*Civilization*), los híbridos entre turnos y batallas multitudinarias (*Total War*), los que incorporan elementos de rol (*Spellforce*)... Vamos, todo un mundo. Lo cierto es que desde que la vieja 3DO pasó a mejor vida, nada ha saciado por completo a los fans de la particular visión del género que transmiten los *Heroes of Might & Magic*. Así que estamos hablando de un buen juego sin competencia directa.

Basten unas pinceladas para los no iniciados en la serie. Controlas a uno o más héroes que acumulan puntos de experiencia, suben de nivel y adquieren nuevas habilidades que afectan tanto al protagonista como a su ejército personal. Esta fuerza militar no es visible hasta el momento del combate, ya que está integrada en la figura de su líder.

Tu héroe recorre el mapa gastando puntos de movimiento que, al agotarse y pasar al siguiente turno, señalan el final de un día. Un detalle importante, pues la construcción y productividad de los edificios se rigen por espacios de tiempo definidos. En tus viajes puedes recolectar recursos y artefactos con los que equiparte, visitar lugares encantados para recopilar bonificaciones y tomar edificios y ciudades con los que conseguir recursos y unidades. Si tienes la mala fortuna de cruzarte con enemigos, entonces se lía la de Troya.

ATIZO YO, ATIZAS TÚ

Los combates comienzan con el despliegue de tropas en una cuadrícula de 80 casillas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia / Rol

DESARROLLADOR
Nival Interactive

EDITOR
UbiSoft

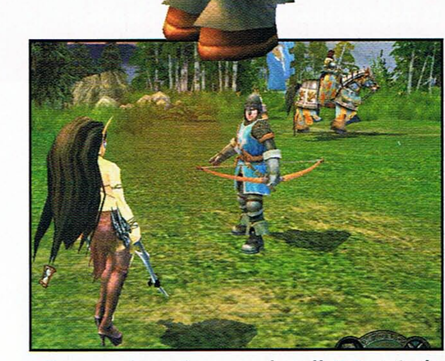
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 6 · LAN 6 · Internet 6

WEB www.mightandmagic.com/HeroesV/es/home.php



¿Tacones de aguja en una batalla? Es más de lo que un hombre puede soportar.



Aunque los ejércitos son enormes, no verás batallas multitudinarias.



El diseño visual se ha cuidado con un celo casi enfermizo.



Los efectos gráficos son buenos, aunque algún polígono de más iría que ni pintado.



Armada y peligrosa. Más vale que el escudo del lacayo no sea *made in Taiwan*.



Hasta en los momentos más sangrientos todo tiene un aire desenfadado.

ESPERANDO AL MESÍAS

La historia de *Might & Magic* se remonta a 1987, cuando New World Computing lanzó un primer videojuego sin saber lo que tenía entre manos. Era un título de rol en primera persona basado en un universo fantástico-medieval dotado de una singular historia. El resto vino en forma de ocho secuelas. Eso sin contar con otras rarezas con las que comparte ambientación, como *Crusaders*, *Legends*, *Warriors* y... *Heroes*, que apareció en 1995. Con la caída de la desarrolladora 3DO, los cambios del mercado y la irregular calidad de la serie, muchos la dieron por muerta en 2002. Hacía falta un hechicero capaz de resucitarla, y desde Francia llegó uno: Ubisoft, que además de editar la quinta entrega de *HoM&M* hará lo propio con *Dark Messiah of Might & Magic*, un oscuro juego de rol y acción en primera persona.

Los movimientos se efectúan por turnos determinados por el valor de iniciativa de cada unidad (novedad en esta entrega). Aunque parece complejo, la gracia del juego es precisamente lo intuitivo de su desarrollo.

Tanta microgestión y abundancia de posibilidades exige un sistema de control y una interfaz a la altura de las circunstancias. Hasta ahí bien, prueba conseguida, lo malo es que Nival no ha dado con la fórmula para evitar que muchas acciones exijan demasiados clics. Tampoco ha ajustado con total precisión la respuesta a las órdenes de movimiento y la velocidad de ejecución de ciertos menús.

Aun así, en el esfuerzo realizado para actualizar la saga hay más claros que sombras. El apartado gráfico, por ejemplo, luce maravillosamente gracias al cell-shaded, a un diseño bien cuidado y a unos correctos efectos luminosos. Una pena que los requisitos mínimos se nos antojen demasiado elevados en comparación con la baja carga poligonal presente en los modelados. El salto a las tres dimensiones ha sido un éxito, pero podría dar más de sí.

Atrás han quedado los tiempos muertos mientras el resto de jugadores completaba sus turnos

Otro tanto a favor de la desarrolladora rusa es haber rectificado el papel de los héroes en la batalla, que ya no son tratados como una unidad cualquiera. En lugar de eso se dedican a lanzar hechizos e influir en las tropas desde su posición.

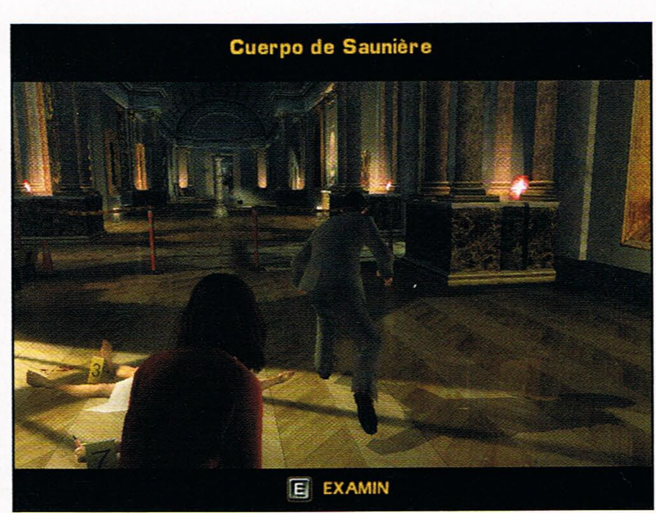
LA TABLA REDONDA

Si tienes tanto de estratega como de *voyeur*, disfrutarás como el rey Arturo con tus héroes batiéndose en las partidas multijugador. Atrás han quedado los tiempos muertos mientras el resto de jugadores completaba sus turnos. Ahora pasas a manejar los fantasmas de tus adalides, explorando el mapa y capturando edificios neutrales. Cuanto más tarden los rivales en mover sus piezas, más poderosos se harán estos fantasmas. Además, se ha creado un modo de combates directos. ¿Que prefieres el multijugador tradicional? También puedes.

Que no te despiste su singularidad ni su reducido precio (menos de la mitad de lo que cuesta en el extranjero). De lanzamiento menor tiene lo que nosotros de analistas corruptos.







EL CÓDIGO DA VINCI



El sistema de combate deja confundida incluso a la misma Sophie.

Llega un momento en que **cualquier terráqueo debe decidir**: hacerse el haraquiri al contacto con *El código Da Vinci* o sumergirse en **el invento de Dan Brown.** El libro, los documentales, **los juegos**… Todo menos ir a la iglesia y **confesar que te encanta**, cobarde.

POR T.L. ALARCÓN

No sabemos si a Dan Brown le gustan las aventuras gráficas pero, desde luego, el esqueleto argumental de todas sus novelas sigue al pie de la letra los tópicos más recurrentes del género: un misterioso asesinato provoca que el protagonista deba resolver enigmas para descubrir al culpable. Al final, el pastel: un secreto antiquísimo y peligrosísimo. Por eso este videojuego no podía ser más que una aventura con todas las de ley.

Porque, aunque se le haya dado mucha cancha a los momentos de acción, hay que decir que éstos son irregulares y frustrantes. Su mecánica al estilo de los QTE (Quick Time Events) de títulos consoleros como *Resident Evil 4* es atractiva, pero resulta inútil cuando hay que enfrentarse a más de un enemigo a la vez. Así que lo mejor acaba siendo optar por la discreción o, directamente, salir por piernas. Con que te alejes unos centímetros, los malos dejan de verte aunque respires el mismo aire que ellos.

CRIPTOGRAFÍA APLICADA

Lo mejor del juego acaba siendo su parte de aventura gráfica. Los puzles que han creado los chicos de The Collective, en parte basados en los que aparecen en el libro original y en parte inventados para la ocasión, son originales y resultan todo un reto. Lo único que se les puede achacar es el control del ratón a la hora de explorar. Un mal menor en una mecánica aventurera muy bien mesurada.

Eso sí, si a ti la crítica te importa un bledo y has disfrutado como un enano con la película de Ron Howard, te darán ganas de asesinar a los diseñadores. Cualquier parecido de los personajes del juego con Tom Hanks, Audrey Tautou o Ian McKellen es pura coincidencia. Y no por sus mediocres modelados (que también), sino porque así no han pagado derechos de imagen. Más o menos el mismo dinero que han previsto ahorrarse en abogados al cambiar el nombre de cierta secta pía por el de "Manus Dei". O quizá era un dogma de fe.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
The Collective

EDITOR
Take Two

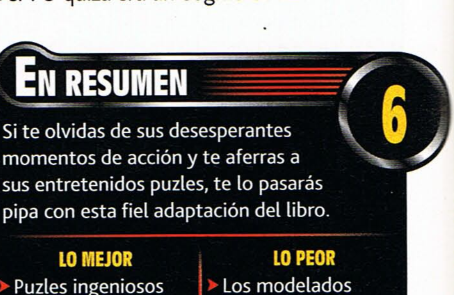
PRECIO: 44,99 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 888 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	64 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

WEB www.codigodavinci-eljuego.com



EN RESUMEN

6

Si te olvidas de sus desesperantes momentos de acción y te aferras a sus entretenidos puzles, te lo pasarás pipa con esta fiel adaptación del libro.

LO MEJOR	LO PEOR
Puzles ingeniosos	Los modelados
Varios géneros	Sistema de combate
La adaptación	El control

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Indiana Jones y la tumba del Emperador

ROGUE TROOPER

Le llaman Trooper, **Rogue Trooper**. Que no te confunda su color azul Pitufo, porque **es una máquina de matar**. La venganza tira mucho y el payo **no piensa detenerse ante nada**. Dada su mala leche legendaria, ni te lo pienses. Ponte de su parte y **aprende a disparar**.

POR M. GONZÁLEZ

Siempre ocurre lo mismo. En el momento en que un sufrido analista confiesa a qué se dedica, la misma estampa. Una sonrisa malévola se incrusta en la jeta del envidioso de turno. Es como si le acabara de soltar que me dedico al cine porno. Lo que el incauto no comprende es que incluso un actor porno puede llegar al extremo de pedir auxilio en mitad de una escena. Ni todos los cuerpos son Danone ni cada día lanzan al mercado un *Half-Life 2*.

Por eso, siempre que avistamos un juego de título desconocido con gráficos con aroma a Playstation 2, las alarmas se disparan. Las mujeres, los niños y el capitán del barco desaparecen... Y nos quedamos, como profesionales que somos, a solas con un juego bajo sospecha. Lo bueno es que a veces las apariencias engañan.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

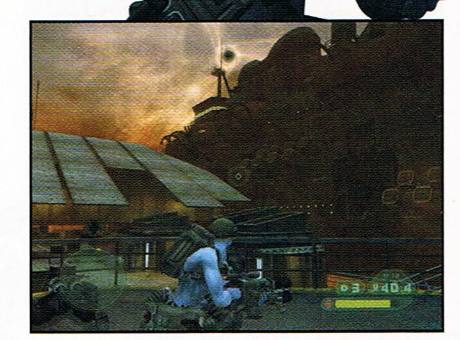
Éste es el caso. Aunque *Rogue Trooper* ha llegado a los compatibles de rebote y sin hacer demasiado ruido, es un título de notable, y sobre todo bien hecho, de esos que te hacen exclamar: "jugar es divertido".

Ahora viene lo complicado. ¿Por qué diablos es tan entretenido? ¿Qué lo separa de una experiencia más insípida que un sándwich de Coca-Cola? La adicción que despierta *Rogue Trooper* y que invita a seguir jugándolo nace en gran medida de la variabilidad que aportan las numerosas habilidades del protagonista. Desde una perspectiva en tercera persona, Rogue no se limita a ser una máquina de disparar que acribilla a todo bicho viviente que se asome a la pantalla (una estrategia que sólo te llevaría a una muerte prematura), sino que tiene que aprender a escabullirse, a esconderse y a engañar al enemigo para sobrevivir.

Con una jugabilidad que recuerda a títulos como *Kill Switch* o *CT Special Forces*, Rogue puede parapetarse en las paredes con sólo apretar una tecla. Una opción más que recomendable, ya que avanzar a paso ligero sólo te convierte en candidato a queso gruyer. Escóndete, líbrate por un momento de los disparos enemigos y planea tu estrategia. En esto reside en buena medida el éxito del juego, en dejar en tus manos un catálogo de juguetitos que ni Toys 'R' Us.

Rogue es un auténtico hombre orquesta con un repertorio de armas eficaces en cada ocasión: una recortada, un fusil francotirador, mortero, lanzamisiles, etc. También sabe codearse con las mejores granadas: electromagnéticas, de fragmentación, pegajosas e incendiarias. Y, como no se corta un pelo, desafía cualquier corrección política y despliega minas antipersona. Tampoco anda escaso de habilidades: desde desplegar señuelos a *hackear* sistemas.

Ante la resistencia enemiga, donde otros juegos sólo te ofrecen la posibilidad de avanzar y destruir, en *Rogue Trooper* puedes tirar



La mejor manera de asaltar el barco es ser discreto, a pesar de tu color de piel natural.

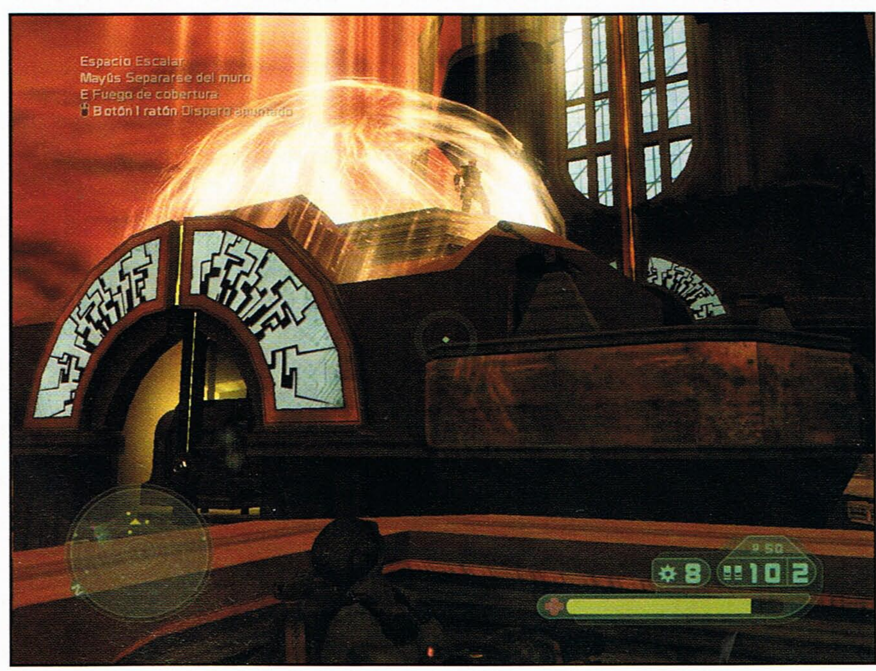


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Rebellion
EDITOR Proein
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

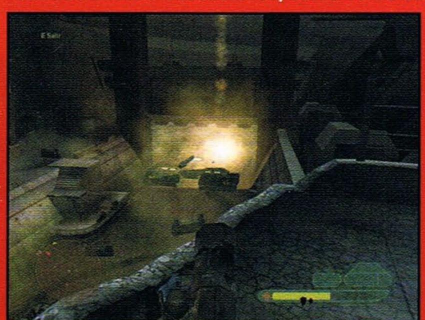
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✕ LAN 4 Internet 4
WEB www.roguetrooper.com



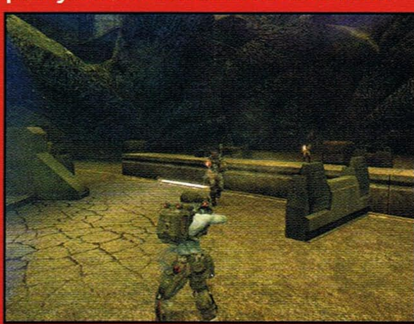
El general traidor a tiro, que no te tiemble el pulso.


Cuando estés a descubierto, corre como el diablo.


Si no te cubres, más vale que vayas reservando sitio en el cementerio.


Los bazucas son la única esperanza contra los tanques enemigos.


Todavía no nos han visto, hora de asomarse y liquidar.

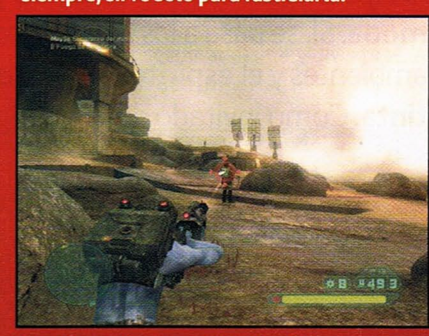

En este juego avanzar a lo loco, como casi siempre, sirve sólo para fastidiarla.

de granadas, usar el mortero a modo de artillería, optar por el rifle francotirador para liquidarlos uno a uno o desplegar la torreta automática. Si prefieres tomarte las cosas con más calma, también es posible, por ejemplo, rodear a tus adversarios, utilizar el señuelo holográfico para distraer su atención y eliminarlos sigilosamente por la retaguardia. La opción kamikaze es avanzar y destruir. Tú mismo.

El protagonista no anda escaso de habilidades: desde desplegar señuelos a *hackear* sistemas

Los soldados también reciclan

Rogue no sólo es un soldado multitarea a la hora de destruir, sino también a la hora de crear. Si te molestas en recoger restos metálicos del suelo y de los enemigos podrás generar con ellos desde munición a botiquines. Incluso puedes hacer evolucionar por un módico precio tu tecnología armamentística. Más puntos a favor del título amén de la versatilidad del protagonista: la lograda ambientación del cómic, la inteligencia artificial de unos enemigos que cumplen los mínimos de perspicacia y curiosidad ante un disparo fortuito o un compañero caído. Aparte, no tienen precio la detección de disparos que permite que dejes cojo a un adversario ni la posibilidad de volarle el depósito de oxígeno de su espalda.

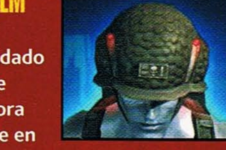

El rifle es el arma estándar de la ingeniería genética.

Como puntos en contra, sus gráficos, a medio camino entre una Xbox y una PlayStation 2, y un multijugador de misiones sueltas cooperativas que no convence en absoluto. Por lo demás, entretenido y abierto como pocos.

BIOCHIPS

El protagonista cuenta entre su equipo con los biochips de tres compañeros caídos en combate. Cada uno de ellos le confiere algunas habilidades de lo más interesantes.

GUNNAR
Alojado en el rifle de Rogue, permite que el arma se pueda convertir en una torreta automática, y además te ayuda a apuntar con mejor precisión.

HELM

El soldado que ahora vive en tu casco te permite violar consolas de seguridad y crear un señuelo holográfico a tu imagen y semejanza.

BAGMAN

Acoplado en la mochila, permite crear munición y botiquines con los que regenerar tu salud. También pone a tu servicio las minas antipersona.

En resumen

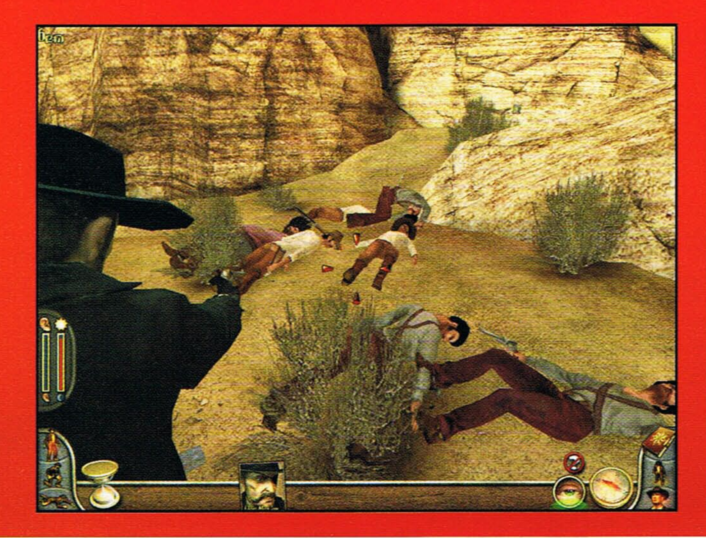
7

Brillante ejemplo de juego de acción entretenido y desafiante. Lástima del multijugador y de los gráficos, porque tiene una jugabilidad a prueba de bombas.

LO MEJOR
- La jugabilidad
- La inteligencia artificial
- Las habilidades

LO PEOR
- El multijugador
- Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Freedom Fighters





DESPERADOS 2

Cooper's Revenge

El hijo inconfeso de *Commandos* presenta su **nueva línea de moda**. Sí, se pasa a las 3D. Al acto asisten los **mismos personajes**, ambientes y el **espíritu del juego**. Ya sabes, **estrategia para sudar tinta**. Como invitado de lujo, un **guiño a la acción**.

POR X. PITA

A pesar del innegable atractivo de la época de Billy el Niño y, sobre todo, del espíritu del spaghetti western o las epopeyas de tipos duros a lo John Ford, el Salvaje Oeste no acaba de cuajar en territorio PC. Y no lo acabamos de comprender. Más allá del memorable *Outlaw*, de Lucas Arts, o de productos aislados como *GUN*, los vaqueros no han cabalgado demasiado a lomos del compatible. Es lógico entonces que una saga como la que comenzó Spellbound en 2001 con *Desperados: Wanted Dead or Alive* despertase el ansia del personal. Más aún si tenemos en cuenta que *Desperados* adoptaba sin sonrojo la mecánica del juego español por excelencia, *Commandos*.

POR LA MISMA SENDA

Con *Cooper's Revenge* volvemos a la Norteamérica polvorienta de finales del XIX. Y lo de volver tiene más de un sentido. Porque lo último de Spellbound hace gala de un espíritu más bien continuista. En esencia, esta secuela sigue por el camino marcado por su hermano mayor. Repiten parte importante de los personajes (todos excepto Hawkeye, que sustituye a Mya Jung, ya estaban presentes en la primera parte). Incluso algunos de los escenarios, como es el caso del Eagle's Nest, también hacen aquí acto de presencia. Eso sí, debidamente actualizados a las más modernas tres dimensiones. Hay más: la interfaz apenas ha sufrido cambios y las acciones de los personajes siguen pudiendo ser grabadas y ejecutadas después, cuando el enemigo y el peligro aprietan.

Claro que también hay novedades. A las ya mencionadas 3D hemos de sumar la



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Spellbound

EDITOR Atari

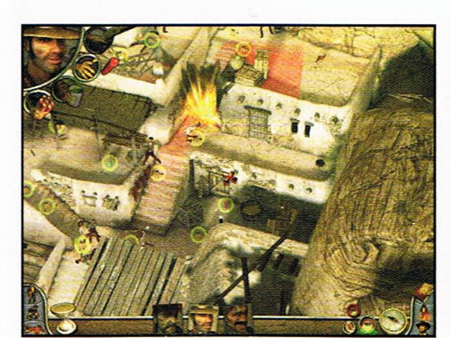
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

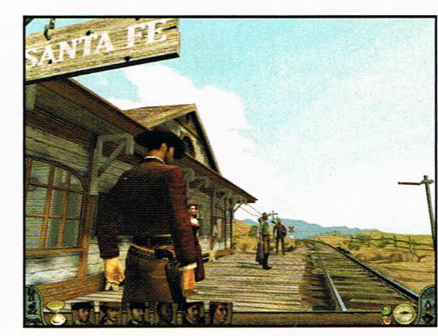
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.desperados2.com



El efecto de las bombas de Sam Williams puede ser devastador.



Debes combinar las acciones de todos los personajes para poder avanzar.


Pistoleros vigilando una pared: esa inteligencia artificial...


La mayoría de los personajes del original repiten en esta nueva entrega.

combinación de perspectivas, consecuencia directa de la adopción de una dimensión más. De este modo, el juego puede pasar de una vista isométrica, de estilo estratégico, a una en tercera persona propia de los juegos de acción. Ésta es especialmente útil cuando se trata más de repartir plomo que de explotar neuronas.

Dicho así, parece que Spellbound ha hecho lo que se esperaba de ellos: dar un paso hacia el futuro, quedarse con lo mejor y servirnos un juego como mandan los cánones: divertido, moderno y lo suficientemente desafiante. Lo han hecho, cierto, pero sólo a medias.

Balas de fogueo

Por una parte, el juego acierta a la hora de combinar las acciones de todos los personajes. A pesar de que el protagonismo recae sobre Cooper por exigencias del guión, aquí todo el mundo chupa cámara. Por eso tanto Sánchez como Doc o Kate pueden ser decisivos a la hora de avanzar en la partida. Los diseñadores también han creado un juego de escenarios y misiones variadas en los que puedes acabar sacando a un borracho a cuestas de un *saloon* o ayudando a un grupo de colonos a sobrevivir al ataque indio de rigor. Ahora bien, el nuevo motor gráfico nos hace añorar las dos dimensiones. No es sólo que *Desperados 2* necesite un ordenador de gama alta para mover sus escenarios de texturas decentes (sin más), es que el cambio de perspectiva isométrica a tercera persona resulta más doloroso de lo necesario. ¿Los síntomas? Problemas de cámara o personajes que se estorban el paso.

Lo último de Spellbound hace gala de un espíritu más bien continuista

Aparte, juegos cuyas principales bazas se centran en el sigilo y la infiltración no pueden permitirse fallos de inteligencia artificial flagrantes. Y en *Cooper's Revenge* los hay: personajes que apuntan hacia una pared cuando deberían estar haciendo guardia en un pasillo o pistoleros que no detectan tu presencia a pesar de que casi puedes besarles el cogote.

Por suerte, el ritmo del juego y la variedad de los objetivos por resolver acaban por ganar la partida a una factura técnica mejorable; y uno es capaz de hacer de tripas corazón, seguir adelante y divertirse. Al final eso es lo que importa.

En resumen



A pesar de contar con fallos de órdago a nivel técnico, consigue su propósito, divertir, gracias a sus misiones variadas y al uso combinado de personajes.

Lo mejor	Lo peor
Combinar habilidades	La inteligencia artificial
Los personajes	La cámara
Misiones variadas	El motor gráfico

Te gustará si te gustó...
Desperados o *Commandos 3*

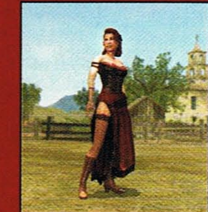
Grupo salvaje

Combinar acertadamente las habilidades especiales de los diferentes personajes es una de las claves del nuevo juego de Spellbound. Éstos son los seis elegidos que protagonizan *Cooper's Revenge*.

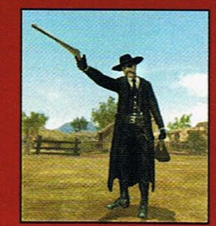
John Cooper
El protagonista. Un tipo duro de pelar, especialista en revólver y cuchillo.



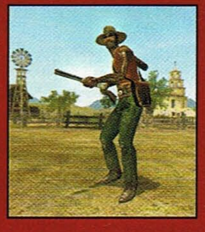
Kate O'Hara
Una tramposa. Sus desmayos fingidos te salvarán en más de una ocasión.



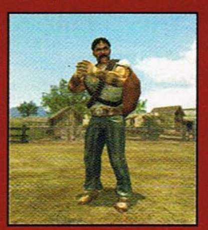
Doc McCoy
Francotirador. Muy útil el gas que utiliza para dormir a los enemigos.



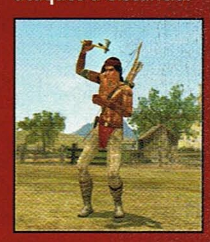
Sam Williams
Su TNT sirve para aniquilar a los malos o despejar el camino.



Pablo Sánchez
Camorrista incorregible y especialista en poner trampas letales.



Hawkeye
El nuevo del grupo. Útil por su habilidad de curación y ataques a distancia.



BILLY HATCHER
and the Giant Egg

¿Qué fue primero? ¿**El huevo o la gallina**? A falta de una respuesta convincente, **los sabios de Sonic Team** han decidido pasar ambos elementos **por la batidora**. El resultado, un juego de **plataformas y acción** tan veloz, **luminoso y divertido** como breve y limitado.

Por G. Masnou

Billy Hatcher and the Giant Egg* es obra de Sonic Team, el equipo a las órdenes de Sega especializado en la vida y milagros del puercoespín azul más famoso del planeta. Y se nota a kilómetros, porque el funcionamiento de *Billy Hatcher* supura denominación de origen. Al poco de jugarlo te sabrás al dedillo el libro de estilo de la saga *Sonic*: plataformas vertiginosas, acción pacífica, escenarios que parecen montañas rusas y una estética infantil que esconde una mecánica apta para todos los públicos.

El guión es de todo menos serio. Una misteriosa fuerza mágica ha envuelto en la oscuridad al país de la Aurora, un reino habitado por pollos. Sólo el joven Billy Hatcher y sus amigos humanos poseen el poder para solucionar el entuerto. ¿Cómo? Evidentemente, y como no podía ser de otra forma, liberando a los pollos sabios para que, con sus cantos matinales, devuelvan la luz al mundo.

Huevos rodantes

Una de las principales novedades de *Billy Hatcher* respecto a la saga *Sonic* es la introducción de los huevos. Repartidos a lo largo y ancho del escenario, estos delicados óvulos calcificados son la clave para progresar con éxito. Lo mismo sirven para un roto que para un descosido. Permiten al protagonista aplastar a los enemigos, realizar espectaculares saltos acrobáticos o desplazarse velozmente por rampas y raíles. Pero también es posible incubarlos, alimentándolos con fruta para que crezcan, eclosionen y de su interior broten importantes recompensas. Por ejemplo, nuevos poderes o animales huevo. No desestimes la fuerza de estos bichitos, porque cuentan con habilidades especiales que Billy puede usar en beneficio propio.

Si el modo historia resulta tan simple como divertido, tres cuartos de lo mismo con el multijugador. Hasta cuatro usuarios en una pantalla dividida y tres variantes de Deathmatch. La más espectacular, el modo Incubar, en el que debes empollar el mayor número de animales huevo.

Datos técnicos

GÉNERO Plataformas
DESARROLLADOR Sega
EDITOR Atari
PRECIO: 9,99 € **PEGI**: 3+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC 4 LAN ✗ Internet ✗
WEB www.sega-europe.com



Aquí casi todo tiene forma oval, incluso los engorrosos enemigos.



Si Colón la lio con un solo huevo, imagínate el potencial de Billy.



En resumen

6

Versión un tanto psicodélica del clásico *Sonic: The Hedgehog*. Plataformas, acción, gallinas, huevos y dibujos animados en un juego breve pero intenso.

LO MEJOR	LO PEOR
Manejo sencillo	Corto
El multijugador	La cámara
Los huevos	Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Sonic Heroes o *Sonic Adventure DX*

TRUE CRIME
New York City

Cuentan que **la maldición de *GTA*** recae sobre cualquier simulación del mundo criminal que no esté a su altura. Así ha terminado *True Crime*, **convertida en estatua de sal**. Y es que **un entorno atractivo** y un protagonista cabreado **no bastan**.

POR G. MASNOU

True Crime se desarrolla en una ciudad de Nueva York por donde nunca verás a las chicas de *Sexo en Nueva York*. Olvídate de los restaurantes de lujo y el champán. Di hola a la suciedad, los grafitis, las pistolas y la ropa deportiva ancha. Una caricatura ultraviolenta y oscura totalmente alejada de la realidad que cine, videojuegos y novelas de suspense baratas han retratado una y otra vez como la ciudad sin ley, el paraíso del gánster.

Los objetivos que persigue el juego de Luxoflux son obvios: emular el éxito creativo y económico de *Grand Theft Auto: San Andreas*, pero este *True Crime* falla precisamente allí donde el juego de Rockstar Games marca las diferencias.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Luxoflux
EDITOR
Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

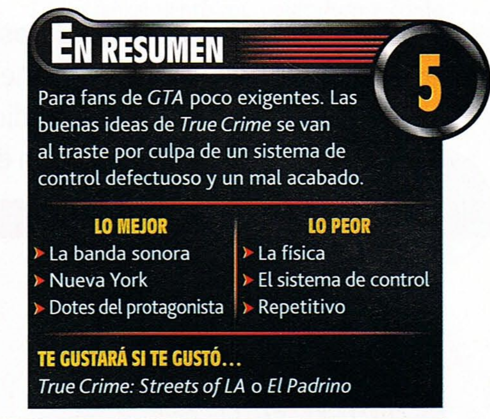
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.truecrime.com

UN AUTÉNTICO CRIMEN

El sistema de control, por ejemplo, sonroja por incómodo e impreciso. Marcus, el protagonista, se desplaza por el escenario (ya sea a pie o en coche) como si estuviese atrapado en una dimensión alternativa sin apenas gravedad. Cierto que hay disponible una notable variedad de movimientos con los que interactuar, atacar y defenderse de los delincuentes, pero resulta tan tedioso ejecutarlos que lo inmediato es arrojar la toalla. Por otra parte, la pretendida acción espectacular termina convirtiéndose en un desfile de situaciones involuntarias y tan cómicas como una película de Mel Brooks.

Tampoco funcionan las tan prometedoras opciones éticas, donde el jugador puede decidir con sus acciones si ser un policía bueno o malo. Los que intenten obrar bajo los férreos dictámenes de la ley pronto abandonarán asqueados su bienintencionada labor tras atropellar o disparar accidentalmente a decenas de transeúntes y prostitutas. Los delitos que acontecen en la ciudad de Nueva York rara vez se resuelven con algo más que el binomio disparar y arrestar.

Entre lo mejor, una banda sonora rica y variada formada por grupos de la talla de Redman o Blue Oyster Cult y una ciudad de Nueva York que vive y colea gracias al convincente modelado de las calles y al incesante deambular de transeúntes y coches. Poco más.



EN RESUMEN

5

Para fans de *GTA* poco exigentes. Las buenas ideas de *True Crime* se van al traste por culpa de un sistema de control defectuoso y un mal acabado.

LO MEJOR	LO PEOR
La banda sonora	La física
Nueva York	El sistema de control
Dotes del protagonista	Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
True Crime: Streets of LA o *El Padrino*



Un quinqui sigiloso es el orgullo del gremio de vagos y maleantes.



Incluso más sobrio que una etiqueta de Lanjarón, cuesta acertar el blanco.





THE SECRETS OF DA VINCI

El manuscrito prohibido

Fin a los **asesinatos y escándalos eclesiásticos**. En esta aventura **ambientada en el siglo XVI** tienes que guiar a **un fan de Da Vinci** para recuperar un misterioso códice. Tus motivaciones poco tienen que ver con el arte. Bueno sí, con **el arte de ganar pasta**.


Los preciosos entornos están llenos de vida. ¿Cuánto vale esa choza?

POR T.L. ALARCÓN

Después de realizar dos libérrimas adaptaciones de la obra de Julio Verne, *Retorno a la isla misteriosa* y *Viaje al centro de la Luna,* en forma de aventura gráfica a lo *Myst*, los chicos de Kheops Studio han decidido aplicar idéntica mecánica de juego a un tema mucho más de moda. Demos la enésima bienvenida a Leonardo Da Vinci y sus secretos, que al parecer ocupan más volúmenes que su biografía.

A diferencia de Dan Brown, que jamás aprobaría Geografía e Historia 1 de la ESO, los desarrolladores del juego se han documentado a fondo gracias a los responsables del Castillo de Clos Lucé, donde el pintor italiano pasó sus tres últimos años. Allí es precisamente donde *The Secrets of Da Vinci* está ambientado, reproduciendo de forma muy fidedigna lo que debería ser su estructura, sus interiores y sus entornos durante el siglo XVI... Y poco más porque, de hecho, el juego empieza y acaba en tan estrechos límites.

MARCA DE LA CASA

Vamos, que la intensiva documentación realizada para desarrollar el juego acaba siendo un arma de doble filo. La de cal: los puzles están directamente sacados de la misma obra de Da Vinci. Para avanzar, el protagonista tiene que emplear numerosos inventos del genio italiano, incluso reconstruyéndolos sobre el papel. La de arena: la fidelidad histórica ata tan corto a los programadores que esta aventura, que no se caracteriza precisamente por su cariz innovador, se termina repitiendo como el ajo.

Y es que, después de todo, *The Secrets of Da Vinci* alardea de las mismas virtudes y defectos que las anteriores aventuras de Kheops Studio. Lo más reseñable es su correcto nivel gráfico (sin más). Si por algo llegará al alma del jugador, sin lugar a dudas, es por una estructura que te deja la suficiente libertad para ir resolviendo puzles sin que pienses, ni por un instante, que estás bajo la dictadura de los guionistas.

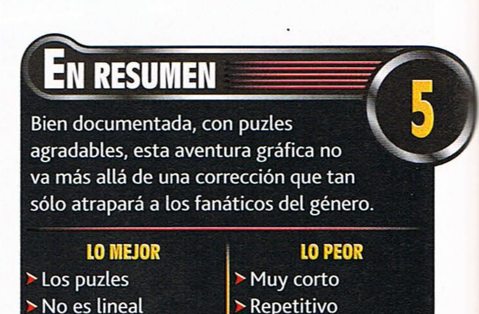


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Aventuras
DESARROLLADOR Kheops Studio
EDITOR Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.nobilis.es/davinci



EN RESUMEN

5

Bien documentada, con puzles agradables, esta aventura gráfica no va más allá de una corrección que tan sólo atrapará a los fanáticos del género.

LO MEJOR	LO PEOR
Los puzles	Muy corto
No es lineal	Repetitivo
Muy documentado	Pocos escenarios

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Viaje al centro de la Luna

X-MEN III
El videojuego oficial

Los X-Men están aquí para **salvar al mundo**. Y suelen triunfar, no sin esfuerzos. Lo justo sería que alguien los hubiera salvado de una conversión mediocre **del cine al videojuego**. Visto lo visto, el jefe de programación **sólo puede haber sido** uno… **¡Magneto!**

POR M. GONZÁLEZ

Mira que lo tenían fácil. No nos referimos a desarrollar un juego mejor, sino a incluir escenas de la película. Vale que no habría mejorado el producto, pero al menos nos habría alegrado la vista. Si quieres ver la peli, empieza a hacer cola en los cines. Para empezar, porque el videojuego no se basa en la tercera entrega, sino que es un interludio entre la segunda y la tercera (¿y qué necesidad había? ¿No es el videojuego "oficial" de la película?). Para terminar de arreglarlo, los inexistentes avances de la película no encuentran sus sustitutos naturales en escenas renderizadas con el motor del juego. A cambio asistimos impasibles a bitmaps estáticos como en los viejos tiempos de la Super Nintendo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Beenox

EDITOR
Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

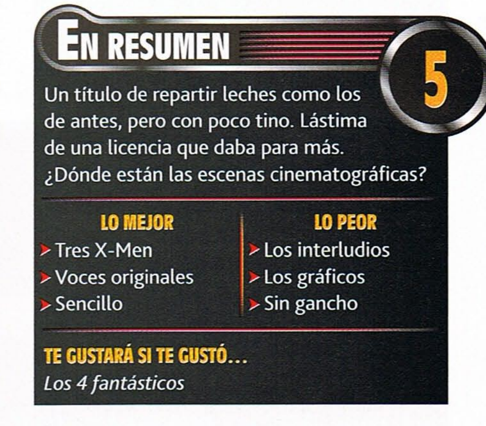
WEB www.x-mengame.com

A REPARTIR TOCAN

Para qué nos vamos a engañar, las licencias basadas en éxitos cinematográficos tienen poca vida sin sus compañeros de cama. Lo que queda de *X-Men III: el videojuego oficial* una vez despojado del abrigo hollywoodiense no es para tirar cohetes. Se trata de un mata-mata de los de antes, sin apenas combos ni movimientos especiales, que te invita a recorrer un nivel tras otro desgastando el mismo botón de tu mando. Los protagonistas: Lobezno, Rondador Nocturno y el representante de Frigo en el mundo de los cómics. Tan sólo éste, el Hombre de Hielo, aporta algo de variedad. Al contrario que sus colegas mutantes, en lugar de leches reparte rayos helados. Además, vuela como un Superman esquimal. La pena es que sus misiones son más bien escasas.

Del esperado argumento, puente entre la segunda y la tercera entrega de *X-Men*, no te vamos a desvelar los detalles. Si acaso debes saber que ni su confuso desarrollo ni su lento avance invitan a seguir jugando más allá de lo que ven tus ojos.

Por cierto, los gráficos, como el resto del juego, son simplemente aceptables. En un lanzamiento multiplataforma como éste, el riesgo era quedarse con la hermana pobre de las consolas, la Playstation 2. Y así ha sido.



EN RESUMEN

5

Un título de repartir leches como los de antes, pero con poco tino. Lástima de una licencia que daba para más. ¿Dónde están las escenas cinematográficas?

LO MEJOR	LO PEOR
Tres X-Men	Los interludios
Voces originales	Los gráficos
Sencillo	Sin gancho

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Los 4 fantásticos



Rondador Nocturno haciendo lo que mejor sabe hacer, repartir manteca.



Ni cuatro a la vez pueden con él, es lo que tiene disponer de garras de acero.





SIN EPISODES
Emergence

1998 fue el año de *Half-Life*. El paseo de la fama **no aceptó más estrellas** que la suya. A todos los demás les cayó **una injusta condena** al ostracismo. ***Sin***, que llegaba con **un buen guión y acción a manta**, se quedó compuesta y sin aplausos… Pero **prometió volver**.

POR M. GONZÁLEZ

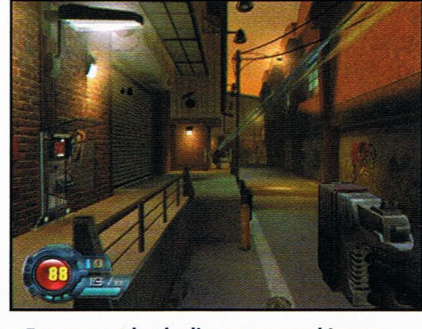
Recuerda la máxima exportada de Estados Unidos vía dibujos animados: si no puedes derrotar a tu enemigo, únete a él. *Sin* lo ha aplicado a fondo, y por eso vuelve a la carga de la mano de su mortal archienemigo. Y por partida doble. Ritual ha apostado por el motor de *Half-Life 2* para esta nueva entrega, e incluso por la plataforma Steam como método de distribución alternativa a la convencional. Ya puestos a copiar al maestro, ¿para qué se iban a quedar a medias?

¿Buena o mala elección? Sin duda se han ahorrado meses de trabajo, pero hay algo que a primera vista chirría más que el ataúd de Drácula. Puede que sea pereza o limitaciones del motor, pero el título que nos ocupa, más que una obra independiente, parece un mod del popular titulo de Valve. El jugador experimenta un constante *déjà vu* al ver cada escenario. Realmente es como si ya hubiese pasado antes por allí, sólo que con una palanca en la mano.

ACCIÓN DE LA BUENA

Si no eres quisquilloso con estos temas, te encontrarás ante un juego de acción de filosofía muy diferente al protagonizado por Gordon Freeman. Aquí se da prioridad a la acción directa y sin contemplaciones. Tiende tu mano justiciera a un sin número de enemigos que aparecen desde todas las direcciones posibles. Si sientes pasión por los gatillos ardientes, estás ante un título a tu medida. Si por el contrario necesitas que te susurren un cuento antes de matar a nadie, piénsatelo dos veces: la historia de *Sin* se sirve en míseras migajas con menos capacidad de inmersión que un especial de Cine de barrio.

Por descontado, el motor de *Half-Life 2* garantiza una espectacular física y buen rendimiento, pero se hace corto (cinco horitas), su sistema de autoajuste de la dificultad canta más que Almunia en la final de la Champions y apenas existe variedad de enemigos o armas. Aspectos todos ellos que acentúan la triste sensación de estar jugando un mod.



¿Eso que acaba de disparar es un láser o un salivazo muy largo?

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Ritual Entertainment

EDITOR
Electronic Arts

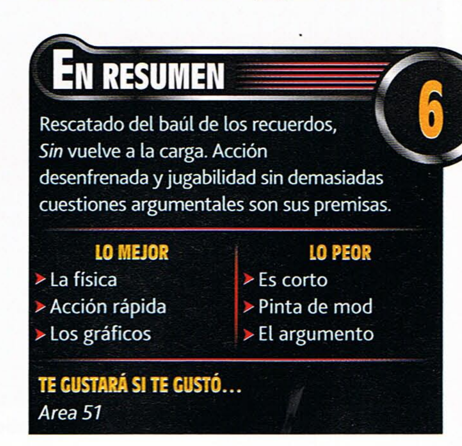
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 18+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.sinepisodes.com



EN RESUMEN

6

Rescatado del baúl de los recuerdos, *Sin* vuelve a la carga. Acción desenfrenada y jugabilidad sin demasiadas cuestiones argumentales son sus premisas.

LO MEJOR	LO PEOR
La física	Es corto
Acción rápida	Pinta de mod
Los gráficos	El argumento

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Area 51

BLACK & WHITE 2

Battle of the Gods

Acabaste con los aztecas y **ahora tienes tu merecido**. Las mieles del triunfo resultaron amargas: era el final de **tus días como dios virtual**. ¿Final? Sólo punto y aparte. Con esta **nueva expansión** volverás a tomar las riendas de **un mundo a tus pies**.

Por A. Salas

Te costó Dios y ayuda, pero en tu anterior aventura como ser supremo de los griegos conseguiste vencer a los malvados aztecas. Sin embargo, las victorias siempre terminan mal para alguien. Normalmente para el que pierde. Pero con todos tus enemigos muertos y enterrados, ¿tiene sentido temer algún ataque? Infeliz, las artes oscuras pueden crear enormes hordas de no muertos. Artes que, además, sólo pueden provenir de una figura realmente poderosa, concretamente de un nuevo dios azteca que se convertirá en tu némesis. Su obsesión: exterminar a tus acólitos.

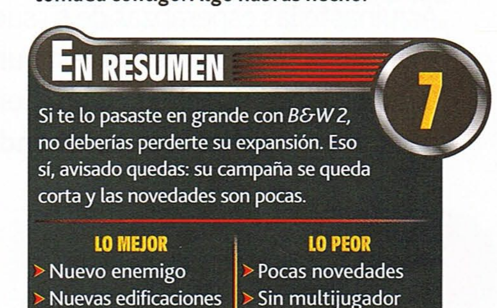
El mal personificado

Así pues, en *Battle of the Gods* comienzas tu nuevo periplo como deidad en una tierra asolada por este desconocido y malvado dios. Tu misión, claro, es salvar tu pequeño gran mundo. Para ello debes empezar por elegir, como de costumbre, tu mascota. A los ya vistos se unen dos nuevos animales: el tigre y la tortuga. Aunque si lo prefieres puedes continuar con la criatura que tanto te costó criar en el título original. También desde el principio debes escoger entre ser un dios bueno o una divinidad malvada. De tu elección dependen ciertas bonificaciones, como edificios o milagros gratis, o incluso tributos para gastar en mejoras.

Una vez inmerso en el juego, pronto se comprueba que la jugabilidad permanece intacta y sin cambios espectaculares. Eso sí, esta vez la balanza entre la construcción de ciudades y el aspecto estratégico-militar tiene una inclinación ligeramente más guerrera. Algo lógico teniendo en cuenta que sufres el acoso constante de los no muertos, con criatura incluida.

Por otra parte, a lo largo de la campaña, bastante corta en comparación con el título original, también vas encontrando los clásicos pergaminos plateados. Ya sabes, acertijos o minijuegos con premio en forma de tributos si los completas. En definitiva, una expansión sin grandes novedades, pero que no defraudará en absoluto.





Los ejércitos de no muertos la tienen tomada contigo. Algo habrás hecho.

En resumen

7

Si te lo pasaste en grande con *B&W 2*, no deberías perderte su expansión. Eso sí, avisado quedas: su campaña se queda corta y las novedades son pocas.

LO MEJOR	LO PEOR
Nuevo enemigo	Pocas novedades
Nuevas edificaciones	Sin multijugador
Precio asequible	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Black & White 2

Datos técnicos

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Lionhead Studios
EDITOR Electronic Arts
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒
WEB www.lionhead.com/botg



Este mono medio podrido se está poniendo bastante pesado.





SPELLFORCE

Shadow of the Phoenix

Arruinaste las esperanzas de tu suegra al **cambiar nieto por avatar**. Mereció la pena porque forjaste **un héroe que creció contigo** a lo largo de interminables niveles. Con él **completaste la gesta** que dio inicio a la saga. **No lo vas a abandonar ahora**, ¿verdad?



¿Por qué será que los esqueletos siempre van con los malos?

POR A. SAYALERO

Los mejores juegos con componentes de rol tienen una contrapartida traumática. Tanta dedicación y cariño depositados en tus avatares virtuales para que llegue el final de la aventura... ¿Pero quién demonios dice que se ha acabado? El mejor remedio contra este mal es una expansión que te permita importar tus alter ego virtuales tal y como los dejaste. *Shadow of the Phoenix* cierra los no demasiado inspirados arcos argumentales de la trilogía *Spellforce*.

Tu primera decisión marcará el devenir de las partidas: ¿Recuperas el personaje utilizado en *The Order of Dawn* (imprescindible para jugar esta expansión) o *Breath of Winter?* ¿O prefieres partir de cero con un protagonista recién parido? Para ser más exactos siempre deberías empezar por 25, el nivel mínimo recomendado.

DE TODO UN POCO

Como es de rigor, se añaden nuevos enemigos, objetos (alguno de ellos personalizables), jefes finales, conjuros y habilidades. Todo ello a lo largo de la nada desdeñable cifra de 40 horas de juego.

No obstante, las principales novedades se centran en los edificios y el apartado multijugador. Por ejemplo, una de las nuevas estructuras sirve para invocar manadas de 10 guerreros, otros edificios producen destructores de edificios y la Casa Principal es capaz de producir Titanes que dejan a Godzilla a la altura del Lagarto Juancho.

Para el modo multijugador hay una jugosa ración de mapas adicionales, 15 de los cuales han sido diseñados pensando en el modo Partida Libre, en el que puedes colaborar con otros dos jugadores sin preocuparte por completar misiones. Para acciones conjuntas, pásate por el mapa Misión en Nymeria.

Como expansión, *Shadow of the Phoenix* cumple de manera notable, pero como es lógico deja sin resolver los problemas que impidieron a *Spellforce* elevarse al Olimpo de los programas legendarios: exceso de microgestión y multijugador algo soso. Otro tema es el apartado gráfico, algo vetusto para los tiempos que corren.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol / Estrategia

DESARROLLADOR
Phenomic

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB spellforce.jowood.com/?rid=1338

EN RESUMEN

7

Una buena expansión, más completa que *Breath of Winter*, aunque el retraso en su publicación hace que haya quedado algo desfasada, sobre todo a nivel gráfico.

LO MEJOR
- Importar héroes
- El cooperativo
- Su duración

LO PEOR
- Mucha microgestión
- Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Spellforce: The Order of Dawn o *Breath of Winter*

C-130 HERCULES

El avión de carga más emblemático de todos los tiempos **viene para quedarse. Tres años y más de 6.000 horas** de desarrollo avalan la **alta calidad** de esta expansión. Siendo justos... ¿Le vas a negar los **próximos diez fines de semana**?

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

El Lockheed C-130 Hercules se diseñó hace décadas. Sus funciones, desde entonces, son básicamente de transporte, tanto de material militar como de soldados. Asimismo, también ha servido como lanzadera de paracaidistas. En esta expansión para *Flight Simulator 2004* cuentas con las variantes E, H y K. En total puedes escoger más de 50 diseños diferentes entre versiones civiles y militares. Por supuesto, no falta el C-130 de las Fuerzas Aéreas españolas.

La amplia gama de opciones ya es de por sí un buen comienzo, pero lo mejor viene cuando estás en pista. Lo primero que sorprende es el detallado exterior del avión, que se ha completado con animaciones de todas las puertas y de la singular rampa trasera, desde la que puedes cargar y descargar un vehículo ligero. Y en marcha, la fiesta continúa: el sonido de los motores es parejo al real y llega a convertirse en tu melodía favorita.

POR DENTRO Y POR FUERA

Cuando subes al avión y ocupas tu asiento en cabina es cuando te das cuenta de que estás ante una expansión de las que no se olvidan. El panel 2D cuenta con una barra de acceso directo a otros paneles y varias funciones. En total más de una decena de paneles, con casi todos los botones e indicadores plenamente funcionales. Todos están bien explicados en el manual en papel en inglés de 240 páginas.



Las animaciones de puertas, rampa trasera y carga están muy conseguidas.

La cabina 3D también brilla con luz propia. Puedes ver lo mismo que hay en la cabina del aparato real, zona de carga inclusive. A poco que te pasees por el avión, tendrás la sensación de encontrarte en pleno vuelo.

Con todo, no resulta un avión complicado de operar. Pese a su poca agilidad, despega y aterriza con poca pista, lo cual está bien representado. Se han incluido otros detalles como lanzar bengalas y el repostaje en vuelo, lo que posiblemente es el mayor desafío con el C-130. Como postre también incluye la base de la RAF Lyneham. Prohibido perdérselo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Captain Sim

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

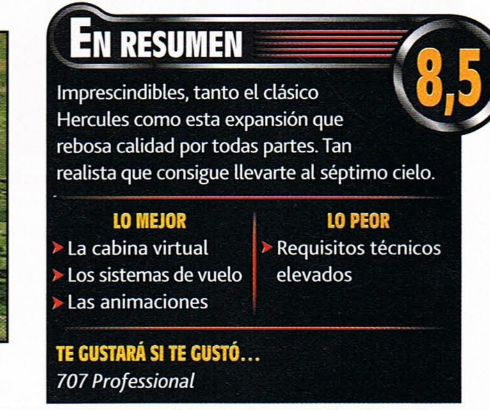
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.captainsim.com



Las versiones de la RAF son las más abundantes en esta expansión.



EN RESUMEN

8,5

Imprescindibles, tanto el clásico Hercules como esta expansión que rebosa calidad por todas partes. Tan realista que consigue llevarte al séptimo cielo.

LO MEJOR
- La cabina virtual
- Los sistemas de vuelo
- Las animaciones

LO PEOR
- Requisitos técnicos elevados

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
707 Professional



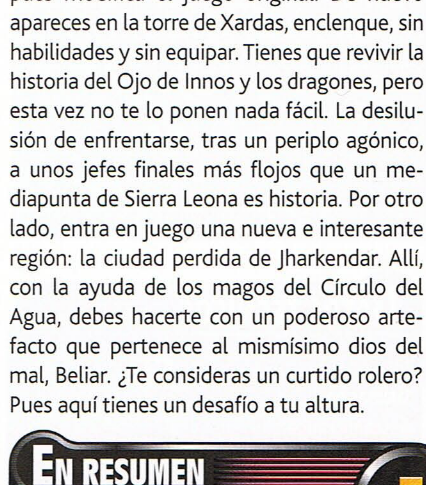
Puedes elegir entre más de 50 pinturas distintas para tu Hercules.



Comprobado: el C-130 puede sostenerse con un solo motor.

GOTHIC II

Night of the Raven



Tras abandonar la isla **creías** que **tu anónimo héroe** estaría dándose la vida padre **a la espera de *Gothic 3***. Pues va a ser que no. **Khorinis te necesita**, y es que **las cosas** se han puesto **muy feas**. ¿Te imaginas a El Fary saltando sobre las brasas? Pues peor.

POR A. SAYALERO

Sin grandes campañas de publicidad, un pequeño estudio de desarrollo se ha ganado el respeto de los roleros de todo el mundo. Especialmente gracias a la segunda parte de *Gothic*, juegazo que pese a sus importantes defectos es capaz de ofrecer un sublime placer fuera del alcance de casi toda la competencia. Sus armas son un mundo amplísimo, complejo, bien diseñado y plausible. En fin, una sólida jugabilidad llena de opciones y alérgica a la monotonía.

Conscientes de que su criatura era capaz de ser más grande y mejor, lanzaron esta expansión en varios países centroeuropeos hace casi tres años. Así que no esperes ver HDR, Havok ni ninguna otra sutileza tecnológica de reciente aparición. Tampoco sueñes con ver rediseñado el engorroso inventario ni se han eliminado los límites del sistema de habilidades. De todo eso se encargará el inminente *Gothic 3*. Pero aun así, *Night of the Raven* sigue siendo una maravilla.

GOTHIC 2.7

Con la instalación, el juego se actualiza a la versión 2.7, lo que significa que buena parte del calvario de bugs es agua pasada. Además, la expansión se aleja de lo tradicional al no limitarse a añadir objetos, personajes, gremios, lugares y misiones nuevas. Va más allá, pues modifica el juego original. De nuevo apareces en la torre de Xardas, enclenque, sin habilidades y sin equipar. Tienes que revivir la historia del Ojo de Innos y los dragones, pero esta vez no te lo ponen nada fácil. La desilusión de enfrentarse, tras un periplo agónico, a unos jefes finales más flojos que un mediapunta de Sierra Leona es historia. Por otro lado, entra en juego una nueva e interesante región: la ciudad perdida de Jharkendar. Allí, con la ayuda de los magos del Círculo del Agua, debes hacerte con un poderoso artefacto que pertenece al mismísimo dios del mal, Beliar. ¿Te consideras un curtido rolero? Pues aquí tienes un desafío a tu altura.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Piranha Bytes

EDITOR
Nobilis Ibérica

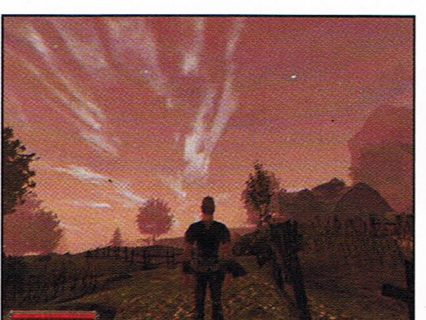
PRECIO: 14,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 1,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.piranha-bytes.com/addon/content_german/home.php



Hace tres años esta tecnología en un mapeado inmenso era la repanocha.

EN RESUMEN

7

Puro placer rolero. Si *Gothic II* te tiene atrapado, ésta es tu perdición. Si aún no has caído en la tentación, ya estás tardando en hacerte con la edición Gold.

LO MEJOR
- Corrige bugs
- Los jefes finales
- El precio

LO PEOR
- Los gráficos
- La física

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Gothic II o *The Elder Scrolls III: Morrowind*



Jharkendar es peligrosa y siniestra. Nada tiene que envidiarle a Bagdad.



En este juego hay más bichos que en los anuncios de Baygon.

LOS SIMS 2

Decora tu familia: Accesorios

Ha llegado **la hora de la verdad**. Ahora ya sabes que la casa de tus sueños sólo existe en **el mundo de los sims**. Tienes unas mansiones que **ya las quisieran en Beverly Hills**. Si hemos acertado de pleno, entonces esta expansión **colmará tus ansias decorativas**.

POR A. SALAS

Las últimas expansiones de *Los Sims 2* se caracterizaban por incluir una nueva gama de objetos, vestidos y estilos con los que cambiar el look de tus sims. Pero lo más jugoso, sin duda, era que modificaban el concepto del juego. Y hablamos en pasado porque esta nueva entrega, *Decora tu familia*, parece desmarcarse de esa premisa. Así que olvídate de cambios en la jugabilidad. Tampoco te pavonearás por nuevos distritos comerciales ni visitarás barrios virtuales de nuevo cuño. Lo que te ofrece este nuevo capítulo, y el título no engaña, es la posibilidad de ampliar el catálogo de objetos de decoración y de complementos. Y santas pascuas.



Cómprale un conjunto medieval a tu sim y saltará de alegría.

ÁREAS TEMÁTICAS

Los diseñadores han apuntado directamente a los tiernos corazones de los peques de la casa. Dos son los sets que incluyen objetos, pinturas y otros complementos infantiles: el de fantasía y el submarino. El primero de ellos es un conjunto de tipo medieval, con elementos como la cama Fortaleza inexpugnable o la cómoda Tesoro del dragón. El conjunto submarino contiene un tipo de objetos muy similar, sólo que esta vez ambientados en el apasionante mundo de los arrecifes de coral y los tesoros hundidos. La caja de juguetes Pulpito o el escritorio Primero de a bordo son sólo dos ejemplos.

Como los niños también deben ir guapos al cole, tu armario alberga faldas o pijamas muy cucos. Y con la mente puesta en Halloween puedes echar mano de los disfraces de dragón, princesa, submarinista y sirena. Tampoco faltan los detalles para jugadores en edad de merecer, como las maquetas o los espejos nuevos. En el apartado de la moda se han incluido un par de (¿prácticos?) vestidos hawaianos.

En definitiva, no es una expansión que vaya a significar un antes y un después en la popular franquicia. Sin embargo, interesará a forofos de *Los Sims 2*, caseros adictos a la moda y fetichistas varios.

El espejo Planetario de Kepler sería la envidia de Narciso.

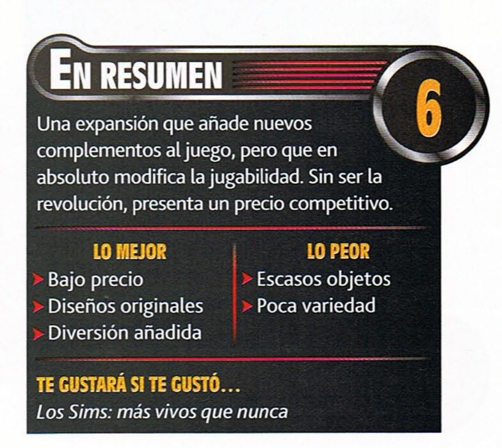


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Electronic Arts
EDITOR Electronic Arts
PRECIO: 14,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla ✓ (España) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.lossims.com



EN RESUMEN

6

Una expansión que añade nuevos complementos al juego, pero que en absoluto modifica la jugabilidad. Sin ser la revolución, presenta un precio competitivo.

LO MEJOR	LO PEOR
Bajo precio	Escasos objetos
Diseños originales	Poca variedad
Diversión añadida	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Los Sims: más vivos que nunca



Los brillos de las texturas metálicas están muy bien conseguidos.

737 Pilot in Command

Demos la bienvenida a un clásico de los cielos, el Boeing 737. Una expansión que **te sumirá en las alturas** con sólo dos momentos mundanos: **despegue y aterrizaje**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



Tienes la posibilidad de sentarte atrás como un pasajero cualquiera.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Feel There

EDITOR
Draque Multimedia

PRECIO: 44,99 **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.simulacion-draque.com

La cuadratura del círculo bien podría ser un simulador de un reactor comercial con todos sus sistemas bien detallados y una curva de aprendizaje rápida. Es casi lo que ha conseguido Feel There con esta expansión para *Flight Simulator 2004*. En ella puedes volar las variantes 300, 400 y 500 del Boeing 737, cada cual con sus diferencias en pesos y velocidades de operación.

El avión aparece altamente detallado por fuera. Además, puedes instalar hasta 50 libreas, la mayoría muy conocidas. Pero lo que destaca es el interior. El panel en 2D es fácil de manejar, ya que no representa todas las funciones al ciento por ciento, pero están todas las importantes. Tanto en este panel como en la cabina virtual puedes aprender a manejar los sistemas gracias a un claro manual en papel de 50 páginas. La cabina virtual representa todo el avión de cola a morro y puedes moverte libremente por ella con la aplicación incluida F1View y un ratón con rueda de desplazamiento. Ideal para los que quieran estrenarse con un 737 y no morir en el intento.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
A320: Pilot in Command

8,5

B1900C AND B1900D

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

PMDG tiene mucho prestigio. Por eso, aunque al **Beechcraft 1900** lo conocen sus creadores y cuatro más, sabíamos que **merecía la pena**.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Precision Manuals Dev. Group

EDITOR
Draque Multimedia

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.simulacion-draque.com

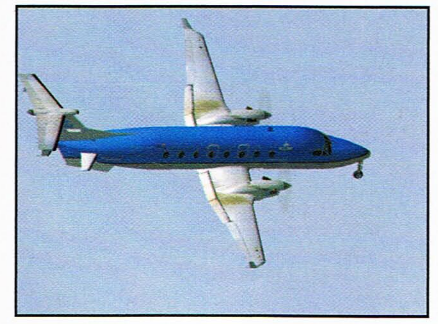
Aunque no es la mejor expansión de PMDG, se mantiene el elevado nivel habitual. Para empezar se incluyen diversas variantes del Beechcraft 1900: las C y D cargueras, la C de transporte y la C y D de pasajeros. En cada variante el modelo externo del avión varía considerablemente, pero están todos muy bien recreados. Además, puedes instalar las libreas que quieras de las que incorpora el CD.

La cabina es casi fotorrealista, aunque en la cabina 3D se requiere de la aplicación de pago Active Camera para disfrutarla plenamente. Gracias a ella puedes abrir las puertas de la cabina y sentarte en el asiento que quieras si es que transportas pasajeros. Las animaciones están a la orden del día y las puedes ver tanto dentro del avión (parasoles, brazos de los asientos, etc.) como fuera de él (puerta principal y de carga). Mención aparte merecen las luces, bien recreadas; el modelo de vuelo, de los mejores, y el sonido.

Aun así, tiene sus peros: los sistemas de vuelo no son todo lo complejos que cabría esperar. La peor parte se la lleva el manual. Pese a estar en español, resulta demasiado escueto.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Commuter Airliners

7,5



Las texturas y el modelo 3D son impecables. Nada que objetar.



Las animaciones que se incluyen permiten ver la carga del avión.

AEROPUERTOS ESPAÑOLES 2

Si **odias las limitaciones**, si aspiras a volar desde el aeropuerto español que te dé la gana, esta expansión **te allana el camino**. Cuatro aeropuertos con una calidad que te llevará a **besar el suelo** vestido de Papa.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Sim Wings
EDITOR
Draque Multimedia
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-draque.com

Si en *Aeropuertos españoles* se representaban un gran número de aeropuertos principales con un nivel de detalle alto, en esta segunda entrega le toca el turno a los de Reus, Girona, Sevilla y Granada. Son menos aeródromos, pero la calidad compensa la menor cantidad. A saber, una generosa extensión de texturas fotorrealistas en el suelo y edificios, pintados tal cual, que ocupan el mismo lugar que los reales. Alguna granja más propia de los parajes de Minnesota se les ha colado, pero nada grave.



El aeropuerto de Girona-Costa Brava aparece muy bien texturizado.



Tanto vehículos como edificios presentan un gran nivel de detalle.

Las animaciones comprenden desde vehículos de apoyo hasta los *fingers*. Especial atención se ha prestado a los puntos de aparcamiento, las marcas en el suelo y la iluminación. Fuera de los aeropuertos, destaca la recreación de la Alhambra. También se incluyen cartas de vuelo muy detalladas de las pistas, además de terminales y rutas de despegue y aterrizaje.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Aeropuertos españoles

8

FS GLOBAL 2005

Dar **la vuelta al mundo** es algo que pocos pueden permitirse. Probablemente **necesites esta expansión** para *FS 2004*. Un mundo de **10 GB a tus pies**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Pilot's
EDITOR
Draque Multimedia
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

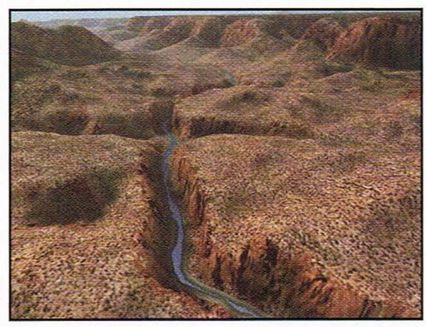
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB fsim.net

Por defecto, *Flight Simulator* permite volar por todo el mundo. Realmente es así, aunque algunas zonas tengan menos detalles que Jaime Ostos con la prensa. Por suerte, el escaneado de la superficie terrestre que el Shuttle consiguió hace algunos años no ha caído en manos privadas. Sin estos datos la presente expansión no habría sido posible. El resultado es una malla del terreno con apenas 70 metros de separación entre sí, excepto en los polos. El precio es nada más y nada menos que 10 GB de instalación completa. Aunque siempre puedes tirar de Explorador de Windows para copiar los archivos de las zonas que te interesen.



No es la primera vez que vemos el peñón de Ifach así de bien.



Qué belleza de parajes indómitos. Sólo faltan los indios.

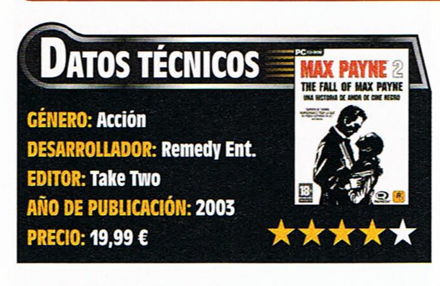
Hasta aquí perfecto. Con el simulador en marcha, el panorama cambia. Los defectos en la malla implican agujeros en el terreno en zonas montañosas y las zonas de colisión no han sido modificadas respecto a *FS2004*, por lo que se originan incongruencias al volar cerca del suelo. Además, las texturas por defecto a veces no cuadran bien (esos ríos que remontan colinas en lugar de pasar por el valle). Lo peor de todo es que ya existen desde hace tiempo expansiones parecidas que tratan de abarcar menos, pero que muestran detalles de hasta 36 metros. Y tienen algo más de clemencia con tu disco duro.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
European Enhanced Terrain

6,5

Lo sentimos por **los alérgicos al césped**, este mes **el deporte es el fútbol**. Por eso, dedicamos el paseíllo a *PES5*, **el rey de reyes**. Al torneo de los grandes a bajo precio también acuden Max Payne, Indiana Jones y otros ilustres socios del **club de los buenos juegos**.

MAX PAYNE 2

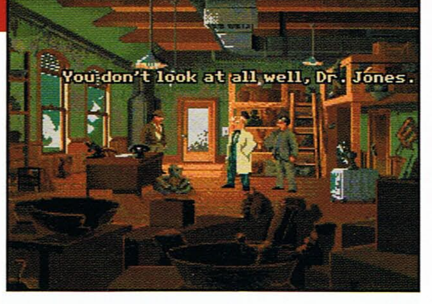


El regreso de Max a las fuerzas del orden consiguió culminar la aspiración de toda segunda parte. Una historia más complicada, una física más realista y un aspecto gráfico mejorado hasta lo inimaginable. Además, los niveles permiten más interacción que nunca. Incluso el famoso tiempo bala luce con un grado de espectacularidad mayor. Los pocos peros que afectan al juego tienen que ver con la inteligencia artificial de los enemigos y la duración de la experiencia, apenas siete horas. Eso sí, un tiempo que colmará tus expectativas de acción y sobre todo logrará sumergirte en una historia de las que dejan huella. Si te enamoraste del primer *Max Payne* y el precio te apartó de la segunda parte, es la hora de tu particular y bien empleada venganza.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS





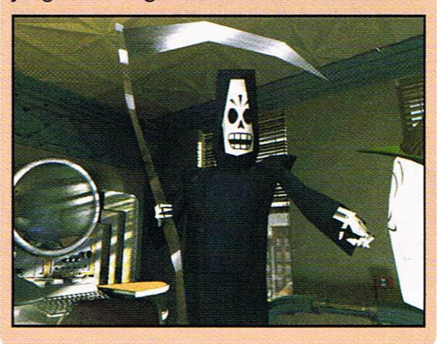
Años ha, cuando las aventuras gráficas de LucasArts dominaban la Tierra, un título logró convencer a propios y a extraños de que más allá de los desaciertos de Spielberg el mito seguía vivo. Nos referimos a Indiana, el héroe de látigo en ristre y barba de tres días. En esta ocasión su pasión por la arqueología y el riesgo lo llevan hasta la Atlántida con el objetivo de detener los maléficos planes de un científico nazi.

En su periplo, el bueno de Indy contará, como en él es costumbre, con una compañera de lo más atractiva, Sofía. De hecho, su participación será decisiva en muchos pasajes, como en la secuencia de las Islas Azores. Pues, debes saberlo desde ya, viajarás más que Willy Fogg en temporada baja. Desde Nueva York a Montecarlo pasando por Islandia y Argel. Un clásico optimizado para tu Windows XP e indispensable en tu colección.

GRIM FANDANGO



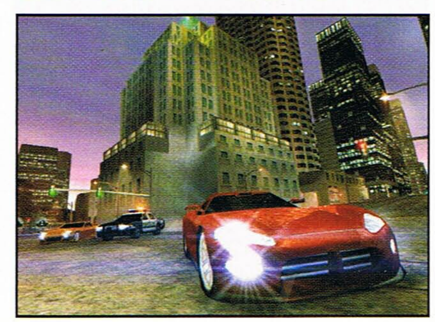
Desternillante y al mismo tiempo hechizante aventura en la que encarnas a Manny Calavera, agente de viajes del país de los muertos. Un clásico sin paliativos que ha pasado a formar parte de la mitología de los videojuegos por su sabia combinación de puzles y pura aventura, por el salto de LucasArts a un estilo más cinematográfico y porque pocos juegos tan largos se hicieron tan cortos.



MIDNIGHT CLUB II



Arcade de conducción que en su día se arriesgó con un cóctel de tuning y carreras urbanas. Si hoy en día sigue vigente no es por su concepto, sino por la sensación de libertad y el vértigo que produce sentir la velocidad punta de los vehículos. La fórmula, la sabes: pisa a fondo y disfruta desafiando los límites de la física.





LA OPORTUNIDAD DEL MES

PRO EVOLUTION SOCCER 5

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Konami
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,99 €
★★★★★

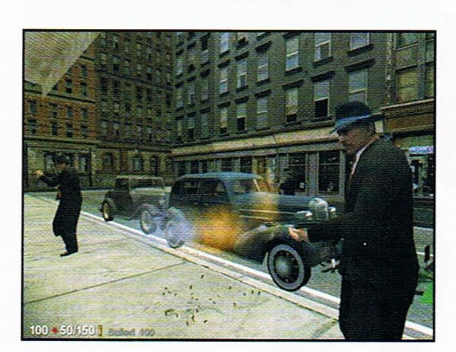
Para los que se debaten entre su pasión por el fútbol y su devoción por los videojuegos, el mejor simulador de balompié hasta la fecha. Un paso adelante en la saga deportiva de Konami, un auténtico gol por la escuadra a la competencia y a su antecesor. Es más sencillo comentar los defectos que enumerar el catálogo de virtudes. Lo malo: que falten algunas licencias y los comentarios de los locutores. Agua de borrajas al lado de sus tutoriales, que de por sí podrían justificar un título; las partidas online, con la posibilidad de jugar 2 vs. 2; por no hablar de la jugabilidad, la colección de toques, desmarques, tretas defensivas, pases y remates que elevan el deporte rey a la categoría de arte. Además, la posibilidad de pagar PESpuntos y desbloquear auténticos regalos, como un sexto nivel de dificultad, aumentan las horas de juego hasta lo que tarde tu monitor en fundirse.

MAFIA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Illusion Softworks
EDITOR: Take Two
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,99 €
★★★★★



Este juego no llegó a obra maestra por la falta de equilibrio en el nivel de dificultad y algunos problemas de control, pero todo lo demás rayaba la excelencia. Para empezar, la historia está tan bien desarrollada como ambientada. Empiezas como un inocente taxista y terminas escalando puestos en la Cosa Nostra de la Norteamérica de los años 30. El resto es un total de 20 misiones, de dificultad variable y de un desarrollo también plagado de sorpresas. Te verás al volante en muchas ocasiones, con hasta 60 vehículos diferentes que transitan por una de las ciudades más vivas que hayas catado en tu vida. A pie no decae el espectáculo: acción en tercera persona con cócteles molotov, bates, pistolas y, en definitiva, todo lo susceptible de hacerte ganar respeto entre la Mafia.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 14,95 €

La saga *Monkey Island* ha dado grandes juegos y éste es uno de ellos. Gran jugabilidad, puzles desafiantes, argumento complejo, humor tronchante, bucaneros y tabernas de mal vivir en todo un clásico del siglo pasado. Un manjar para nostálgicos y paladares exquisitos. ★★★★☆

FULL THROTTLE

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 14,95 €

La historia más alucinante que le haya pasado a motorista alguno, en la que no faltaban los ingredientes básicos de cualquier gran aventura gráfica. Otro exitazo de la factoría LucasArts que, por suerte, también podrás disfrutar ahora en tu Windows XP. ★★★★☆

SÖLDNER GOLD EDITION

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 19,99 €

Si sueñas con tanques y flexiones en el barro, ponte firme. Aquí tienes *Söldner: Secret Wars* más *Marine Corps*. Acción táctica con inclusión de vehículos para pasar muchas horas delante del monitor. Lo más destacable, sus partidas online. ★★★☆☆

NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

GÉNERO: Varios · **PRECIO:** 29,95 €

La moda retro ha invadido literalmente el mundo de los videojuegos. Las míticas recreativas con el sello Namco que te cautivaron en los 80 regresan con la velocidad de *Pole Position* y la gracia de *Pac-Man*. 14 clásicos para rememorar viejos tiempos. ★★★☆☆

MOTO RACER 3 GOLD EDITION

GÉNERO: Carreras · **PRECIO:** 19,99 €

Fuera bugs y hola Windows XP con esta reedición del juego de carreras de motos que toca casi todas las categorías que se te puedan imaginar. Además, en esta nueva edición se añaden tres nuevos circuitos. ★★★☆☆

URGENCIAS

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 19,99 €

Híbrido entre *Theme Hospital* y *Los Sims*, este juego entretiene incluso a los que nunca se han pasado por la sala de urgencias televisiva. Salvar vidas desde tu cómoda silla es todo un lujo a tu alcance. ★★★☆☆

THE DIG

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 14,95 €

Actualización de uno de los juegos de LucasArts que peor recibió la crítica en 1995, y eso que contaba con la colaboración de Steven Spielberg. Aventura espacial que a día de hoy se ha revalorizado que da gusto. ★★★☆☆

M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

Salvar al soldado virtual

Lo nunca visto: anuncios del ejército español en los cines. Una profesión con futuro, rezaba el eslogan. Ni siquiera aparecía un arma; el ejército en lugar de repartir metralla distribuía tetrabricks de leche.

Lejos quedan los 80, el gusto por la sangre y la carnicería gratuita, cuando los ídolos de los niños eran Chuck Norris, Schwarzenegger y Stallone, y no los cantantes de *OT*. Los tiempos cambian y la guerra ya no es honorable ni deseable, sino un mal menor para democratizar países bajo el yugo de la tiranía (o eso dicen). Incluso Hollywood intenta vender cada hazaña bélica con una causa humanitaria de por medio.

Los videojuegos son la excepción a esa regla rescatando el ideal ochentero del supersoldado imbatible que arrasa un mundo a sus pies. En realidad se salvan de la quema ética porque carecen de mensaje, ninguno (o casi ninguno) intenta convencernos de que la guerra sea "lo más". Ya nadie se traga que el mundo se divida en muy buenos y muy malos, ni nos lo quieren hacer creer. La idea es, simplemente, que pasemos unas horas entretenidos.

Sin embargo también podrían ir un poco más allá. Si tanto aspiran a convertirse en un arte, podrían comenzar por intentar enseñar algo. ¿Dónde estás las oleadas de refugiados en *Call of Duty 2*? ¿Y las violaciones masivas en el Berlín caído de *Sniper Elite*? ¿Dónde se esconden los daños colaterales en *Full Spectrum Warrior*? Incluso el realista *Operation Flashpoint* muestra una visión entusiasta y romántica de la guerra donde toda su miseria está escondida bajo la alfombra. Algo que nunca perdonaríamos en una película... ¿Por qué sí en un videojuego?

EL APUNTE

EN BUENA COMPAÑÍA

Si eres de los que echaba de menos la posibilidad de masacrar bots junto a tus amigos en *Battlefield 2*, estás de enhorabuena. Digital Illusions ya ha anunciado que el esperado cooperativo estará disponible junto a otras interesantes mejoras gracias al parche 1.3. La posibilidad de pedir vehículos de refuerzo vía aérea será otra de las novedades destacadas. Esperemos que tampoco se olviden de fumigar los bugs que todavía persiguen al jugador.



Si tanto aspiran a convertirse en un arte, los videojuegos podrían comenzar por intentar enseñar algo

X. PITA

ESTRATEGIA

Buscando un camino

Qué delicia contemplar gráficos que reproducen reflejos en una pupila, escenarios que son réplicas de bosques, ciudades o aldeas. Pero, si lo piensas, a la estrategia le queda todavía mucho camino por andar. Y nunca mejor dicho.

Esta reflexión surgió tras horas y horas de enfrentarme a dos juegos diametralmente opuestos: *War on Terror* y *Spellforce 2: Shadow Wars*. El primero, guerra urbana que pocos recordarán dentro de un par de años. El segundo, excelente muestra de mezcla de géneros en un entorno fantástico medieval. Aun cuando las diferencias entre ambos son palpables (uno es mediocre, otro excelente), los dos comparten un error común: la inteligencia artificial se mueve de forma poco astuta. Es decir, tus tropas y compañeros de grupo manejados por el ordenador no encuentran el camino correcto o, si lo hacen, toman la ruta más complicada para llegar a un punto determinado.

Es lo que en inglés se ha venido a llamar *pathfinding issues*, literalmente "problemas para encontrar el camino". Se trata, sin duda, del problema más popular y frustrante de la inteligencia artificial en un juego de estrategia. Lo paradójico es que, a pesar de todos los avances tecnológicos, nuestros compañeros virtuales continúan sudando la gota gorda para caminar como lo hacen las personas: con piernas... Y con cabeza.

Puede que antes de desarrollar el motor de ultimísima generación, los diseñadores deban poner sobre la mesa viejos problemas y darles una solución satisfactoria. De lo contrario, los pasos de gigante tecnológicos acabarán en un tonto traspié, un tropezón como los de toda la vida.

EL APUNTE

MÁS MEZCLA

Parece que definitivamente corren tiempos de mestizaje en nuestro género. Si el rol ya se ha establecido como una especie de primo forzoso, *Empire Above All,* de los rusos IceHill, vuelve a hermanar la estrategia en tiempo real con la acción. Prepárate porque manejarás a un escuadrón de soldados, cada uno especializado en su propia tarea. Y por supuesto, cada enfrentamiento se traducirá en una mayor experiencia.

Nuestros compañeros virtuales continúan sudando la gota gorda para caminar como lo hacen las personas



AVENTURAS

G. MASNOU

Regreso al pasado

Los buenos aficionados al género ya conocen cuáles son las aventuras gráficas capitales. La escasez creativa y cuantitativa por la que atraviesa el género actualmente nos obliga, por una vez, a refrendar el normalmente cobarde dicho "tiempos pasados fueron mejores". Incluso los nostálgicos recolectores lo tienen crudo por las complicaciones que entraña disfrutar de títulos que en su mayoría cargan con una década a sus espaldas. Windows XP, las tarjetas 3D y los macromonitores de 19 pulgadas no parecen el lugar idóneo para juegos de baja resolución programados para funcionar bajo el vetusto sistema operativo MS-DOS. Existen programas como DOSBox o Virtual PC destinados a solventar este tipo de problemas, aunque lo engorroso de su manejo los convierte en coto privado para unos pocos entendidos en la materia.

Por eso se agradecen iniciativas como la de Activision. Esta compañía acaba de reeditar varios de los títulos clásicos de LucasArts: *The Dig*, *Indiana Jones & the Fate of Atlantis*, *Grim Fandango*, *Full Throttle* o *The Curse of Monkey Island*. Todos en formato CD-Rom, perfectamente ejecutables bajo Windows XP y al módico precio de 14,95 euros.

De momento son sólo unos pocos juegos, pero si el invento funciona... Imagínate las posibilidades. Además del brillante catálogo de LucasArts, Activision y otras distribuidoras podrían ahondar en los clásicos de Sierra, en la saga Tex Murphy de Acces Software, en los Broken Sword de Charles Cecil y en la innumerable lista de obras maestras que a lo largo de los 90 inundaron las estanterías de las tiendas especializadas. Por pedir que no quede.

EL APUNTE



■ BONE 2.0

Tras lanzar con cierto éxito en septiembre del pasado año *Bone: Out from Boneville*, los desarrolladores de Telltale Games (en su mayoría antiguos integrantes de LucasArts) ya tienen a punto de caramelo el segundo capítulo del personaje de cómic creado por Jeff Smith. *Bone: The Great Cow Race* enmienda muchos de los defectos de la primera entrega: es más inteligente, más largo y más divertido. Por unos 10 euros lo podrás descargar desde www.telltalegames.com.

Nos vemos obligados a refrendar el normalmente cobarde dicho "tiempos pasados fueron mejores"

EL APUNTE

■ DOS VIDAS

Hace seis años Zuxxez (ahora Topware) estaba creando un juego futurista que combinaría rol, acción y estrategia. No debía ir muy bien el combinado, pues el original *Two Worlds* fue cancelado. Pero recientemente la compañía anunció que el título renacería en forma de juego de rol con ambientación fantástico-medieval, los diseños de José del Nido y, a tenor de lo visto en el E3, una pinta estupenda. Y es que a algunos la muerte les sienta tan bien...



Lanzar tres paquetes de pago de *Oblivion* antes que un parche que enmiende los fallos crea confusión

ROL

A. SAYALERO

Carta abierta

Querida Bethesda,

Llevo un centenar de horas recorriendo Cyrodiil y aún no vislumbro en el horizonte el final de mis aventuras en el mundo de *Oblivion*. A cambio, no he tenido que pagar más que por otros juegos muy inferiores en duración y calidad. Ante tal evidencia, me sorprende que haya quien te reproche que vendas contenidos descargables. Es como si el comprador de un coche montara en cólera porque tuviera que abonar un dinero extra por el GPS. No obstante, te has equivocado.

Aquí el orden de los factores sí altera el producto, y lanzar cuatro paquetes de pago antes de suministrarnos un parche terminado que enmiende los fallos (hasta cierto punto comprensibles) de tu criatura crea confusión entre los jugadores menos informados. La sensación transmitida es que le concedes mayor importancia a los beneficios económicos que a la calidad de tu producto.

La falta de experiencia en estas lides justifica el precio excesivo del paquete de armaduras equinas, el primero, más caro y menos suculento de los dichosos añadidos. Has hecho bien en rectificar bajando el precio de los siguientes. ¿No habría sido mejor empezar con algo más sustancioso u optar por no cobrarlo?

Luego está el asunto del famoso mod del *topless*. Vale, el culpable de la polémica ha sido un usuario (no sé si malintencionado, pero desde luego irresponsable), mas en realidad lo único que ha hecho ha sido destapar tu propia bromita. ¿Por qué razón cambiaste cosenos por senos? ¿No sabías que a los hipócritas de siempre les preocupa la piel desnuda más que las vísceras desparramadas?

P.D.: Lo de no mostrar nada de *Fallout 3* es pura crueldad.



X. ROBLES

DEPORTES

Deporte callejero

Si por algo no pasará esta E3 a la historia es por la cantidad de juegos deportivos para PC exhibidos. Además, los más interesantes repiten premisa: deporte callejero combinado con juego online. El primero de ellos, *Soccer Fury*, llega de la mano de los barceloneses de Digital Legends. Un equipo formado por varios integrantes del extinto estudio desarrollador de *Blade*, Rebel Act. En la web del juego (eu.soccerfury.com/main) encontrarás una pequeña presentación en vídeo. Lo más jugoso del pastel es que además de fútbol callejero habrá componentes de lucha: patadas voladoras, puñetazos a lo Bruce Lee... El paraíso de Roy Keane, vaya. Los jugadores, que lucen un look muy japonés, serán personalizables de pies a cabeza. Una vez los tengas listos, podrás saltar a la cancha y disputar partidos de tres contra tres a través de Internet. Por lo visto, tendrá varias semejanzas con la serie *FIFA Street*, aunque la violencia cobrará un mayor protagonismo.

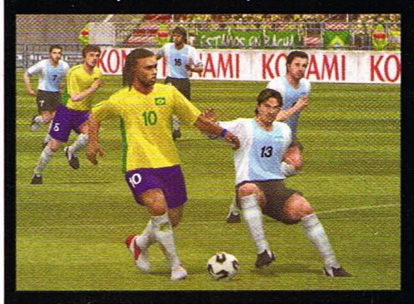
Otro interesante título cambia porterías por canastas: *FreeStyle Street Basketball*, obra de JC Entertainment, es todo un éxito en Corea (salió a la venta en 2004) y deberíamos catarlo en 2007. Este juego utiliza la resultona técnica del *cell shading*, que le da a los personajes un toque de dibujos animados muy divertido. Cada jugador tendrá un avatar virtual al que habrá que vestir con todo tipo de ropa de lo más *fashion*: pañuelos, pantalones anchos, collares de oro... Luego tendrás que subir de nivel disputando partidos con otros usuarios a través de Internet. Los puntos obtenidos serán la moneda de cambio para optar a más accesorios.

Está visto que a falta de vacas sagradas en la E3, los deportistas virtuales tendremos que tomar la calle.

EL APUNTE

RUMBO AL MUNDIAL

En la dirección www.strategyinformer.com/pc/proevolutionsoccer5/downloads.html encontrarás un mod de *PES5* más que interesante. Se trata del empujón que necesitas para disfrutar plenamente del Mundial de Alemania. Podrás controlar cualquiera de los 32 equipos que disputarán el torneo. Aparte, se han modificado algunos rostros y equipaciones y, por supuesto, se han incluido todos los estadios. Lástima que sea tan complicado de instalar, pero merece la pena.



Si por algo no pasará esta E3 a la historia es por la cantidad de juegos deportivos para PC exhibidos

J. FONT

CARRERAS

Pasión por la velocidad

Geoff Crammond se las supo componer para inaugurar en solitario una de las más aclamadas sagas de juegos sobre la Fórmula 1. Hoy pocos dudan del acierto de la serie *Grand Prix* a la hora de recrear el circo de la F1. Su apuesta por la simulación era inequívoca y, con contadas excepciones, sin parangón en el género. No obstante, la industria de los videojuegos cambió con los avances tecnológicos y los mayores presupuestos. El nuevo panorama terminó con la forma de trabajo de Geoff: la del artesano, a solas con su obra. De todas maneras, algo ha perdurado. Prueba de ello es *Live for Speed*. Lejos de la mecánica de los grandes estudios, son tres colegas los encargados de su desarrollo: Scawen Roberts, Eric Bailey y Victor van Vlaardingen. Su obra es un simulador de carreras, actualmente en versión de testeo.

Para descargar la demo, que incluye opciones para un jugador y multijugador, basta con acudir a www.liveforspeed.net. En la misma web también es posible adquirir una licencia para disfrutar del juego completo, aunque todavía no se considera una versión final. De hecho, esta licencia te da acceso a las actualizaciones que vayan publicando por un módico precio. A falta de un editor que les financie, los desarrolladores controlan personalmente el producto y han encontrado fórmulas para mantener vivo el proyecto.

Lo curioso es que, a pesar de encontrarse en fase de testeo, ya abundan las comunidades de jugadores en distintos países. La referencia en España es www.lfs-spain.net. Sus responsables organizan carreras entre los usuarios registrados y te mantienen informado de los avatares del juego. Sin duda, la forma de trabajar de Geoff Crammond ha dejado huella.



EL APUNTE

DE PASEO POR GRANADA

Velocitynet, una joven compañía granadina, está trabajando en un juego llamado *Granada Racer*. Su propuesta irá, lógicamente, sobre ruedas, se jugará online e incluirá, además, elementos de rol. Entre sus atractivos nada menos que la ciudad de la Alhambra, con todo detalle y en circuitos abiertos. El juego contará con más de veinte vehículos y cuatro perfiles de conductor. Para más información sobre este proyecto español, pásate por www.granadaracer.com.



Sin duda, la forma de trabajar de Geoff Crammond ha dejado huella

SIMULACIÓN

E. "TUCKIE" ARTIGAS

Estéril polémica

Hace algún tiempo Northrop Grumman, un potente fabricante de aviones norteamericano, entró en disputas legales con Oleg Maddox, creador de la saga *IL-2 Sturmovik*, al nombrar sin permiso uno de sus aviones en la caja de *Pacific Fighters*. La reacción de Maddox Games no se hizo esperar y, tras llegar a un acuerdo, declaró que jamás volvería a incluir aviones norteamericanos en sus futuros simuladores. La decisión cayó como un jarro de agua fría entre la afición.

No contentos con esto, los abogados del fabricante norteamericano intentaron llevar a los tribunales a otras compañías por asuntos similares, sólo que esta vez apuntaron a títulos de acción aérea. Por suerte, se encontraron con una respuesta contundente y no hubo pleitos.

La polémica con el desarrollador ruso duró un tiempo, pero fue quedando en el olvido hasta que un creador de aviones virtuales que trabajaba para Maddox se decidió recientemente a hablar por su cuenta. El espontáneo se explayó tanto en los foros de Ubisoft (en los que fue censurado) como en páginas web independientes.

Por lo visto, siempre según el creador que reavivó la polémica, Maddox habría pagado los platos rotos por su pésimo inglés y por desconocer las leyes estadounidenses. El ex colaborador del desarrollador finalizaba uno de sus últimos mensajes mostrando a la afición varios de los trabajos, muy elaborados, de aviones norteamericanos para *Pacific Fighters*. Modelos que jamás vieron la luz tras la decisión del indignado Oleg Maddox. Como de costumbre, el que pierde es el consumidor. En este caso debido a los picapleitos ociosos y a una reacción radical por parte del genio ruso.

EL APUNTE

■ TARGET SPAIN

Así se llama el simulador de la Guerra Civil Española que está creando sin ánimo de lucro el grupo Proyecto SCW. Después de tres años de investigación histórica, los primeros aviones ya han alzado virtualmente el vuelo ("Delfín", "Chato" y "Sparviero"). Queda mucho trabajo, pero este simulador desarrollado bajo la plataforma TargetWare ya empieza a tomar forma. Si quieres aportar tu granito de arena, hallarás más información en scw.aviadoresvirtuales.org.



Maddox Games ha declarado que jamás volverá a incluir aviones norteamericanos en sus simuladores

ONLINE

A. SALAS

Novios de la muerte

La mayoría los juegos de rol online se toman la muerte poco en serio. En eso al menos coinciden varios títulos: el óbito es, como en los dibujitos de la Warner Bros o los tebeos de Ibáñez, un estado transitorio. Al poco rato ya puedes pasearte por el mismo lugar donde debería constar una placa sobre tu deceso. Tampoco se trata de desarrollar documentales interactivos. Lo cierto es que a muy poca gente le gustaría que le echasen del juego por morir ni mucho menos tener que crear otro personaje de nivel 1 para seguir jugando. ¿O quizá sí?

Está claro que en juegos como *World of Warcraft*, en los que el rol se obvia en cierta manera para dar paso a un tipo de juego más dinámico y enfocado a la acción, este tipo de penalización no tiene cabida. Sin embargo, en los títulos preferidos por los roleros, la muerte siempre está presente en sus divagaciones. El último ejemplo lo tenemos en los foros de *El Señor de los Anillos Online*, donde unos y otros debaten sobre las ventajas e inconvenientes de la llamada *permadeath*, o muerte definitiva. Sus defensores argumentan que es el sistema más creíble y que hará que los jugadores se tomen el juego más en serio. Ven con muy malos ojos a los kamikazes que jamás piensan en las consecuencias. Por el contrario, los detractores de este sistema alegan que esto arruinaría la diversión y la consecuencia inmediata sería el abandono por cansancio o desesperación. Y no les falta razón. ¿Debería existir una penalización en este tipo de títulos? Claro, por qué no. Pero nunca tan severa como para echar por tierra todo tu progreso en lo que, no lo olvidemos, sólo es un juego. Aunque esté mal que yo lo diga...



EL APUNTE

■ GALAXIA ONLINE

El portal catalán 3xl.net (www.3xl.net) cuenta desde hace algo más de tres años con un interesante juego online y por turnos llamado *Espai 8*. En él los jugadores eligen una raza y se ubican en un planeta del que pueden extraer recursos y construir naves y estructuras, bien para atacar o para defenderse de los demás habitantes que quieran hacerse con sus riquezas. Sin duda, un gran ejemplo de juego sencillo pero a la vez muy adictivo, ¡y gratis!



En los títulos preferidos por los roleros, la muerte siempre está presente en sus divagaciones

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Durante el juego, pulsa la tecla º (al lado del **1**) para que aparezca la consola. Una vez en ella teclea cualquiera de los siguientes códigos.

help	Lista de códigos
tai	Activar/desactivar la IA de los personajes
tcai	Activar/desactivar la IA de combate de los personajes
tdt	Mostrar el número de frames por segundo
tfc	Cámara libre
unlock	Abrir puerta o contenedor seleccionado
coc X	Teletransporte (sustituye X por el lugar deseado)



También puedes optimizar el rendimiento del juego. Para ello debes editar el archivo Oblivion.ini que encontrarás en la carpeta Oblivion (C:\Documents and settings\[nombre de usuario]\Mis documentos\My Games\Oblivion). Abre el archivo con el Bloc de notas y modifica estas líneas para que queden así. La primera sólo conviene modificarla si usas pad para jugar y las dos últimas evitan la introducción cada vez que inicias el juego.

bUse Joystick=0
bSaveOnInteriorExteriorSwitch=0
bUseHardDriveCache=1
SIntroSequence=
SMainMenuMovieIntro=

Si tienes 1 GB de RAM o más, deja las siguientes así:

uInterior Cell Buffer=6
uExterior Cell Buffer=72
iPreloadSizeLimit=52428800

Además, puedes optimizar el rendimiento del juego desmarcando desde el menú de opciones las casillas de grabar automáticamente al dormir, descansar o viajar.

HITMAN: BLOOD MONEY

Para activar los trucos debes editar el archivo hitmanbloodmoney.ini que encontrarás en el directorio en el que has instalado el juego. Al final añade la línea EnableCheats. Una vez en el juego, pulsa la tecla **C** para pasar a la siguiente misión.





EL CÓDIGO DA VINCI

En el menú de Opciones, selecciona la opción Códigos e introduce la siguiente frase para desbloquear el nivel Regreso al Louvre:

THE VITRUVIAN MAN

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

Ve al directorio en el que has instalado el juego, abre la carpeta ContentExpansion y, dentro de ella, la de System (por ejemplo, C:\Sierra\SWAT 4\ContentExpansion\System). Allí encontrarás el archivo Swat4X.ini. Ábrelo con el Bloc de notas y localiza la línea [Engine.GameEngine]. En ella debes cambiar EnableDevTools=False por EnableDevTools=True. Una vez en el juego, pulsa la tecla **ñ** para activar la línea de comandos y poder introducir cualquiera de los siguientes códigos.

behindview 1	Vista en tercera persona
behindview 0	Vista en primera persona
SetGravity X	Cambia la gravedad a X (sustituye X por el número deseado)
God	Invulnerabilidad
Ghost	Puedes atravesar paredes y flotar
Walk	Desactiva el modo Ghost

BATTLEFIELD: VIETNAM

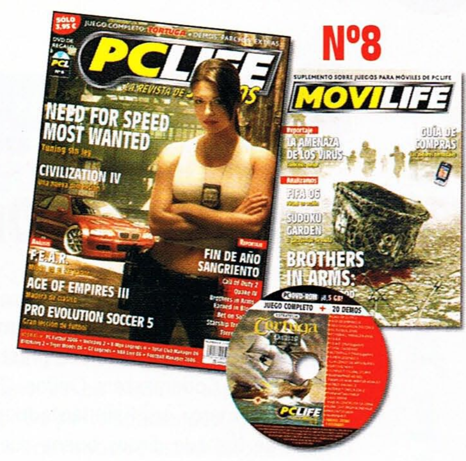
En las partidas para un solo jugador, pulsa la tecla º (al lado del **1**) durante el juego para activar la consola. A continuación teclea uno de los siguientes códigos. Ten en cuenta que debes respetar las mayúsculas y minúsculas. Una vez introducido, pulsa **Enter** para activar el truco. Un mensaje te confirmará que has introducido correctamente el código. Si el código introducido no es correcto, verás reducido tu contador de refuerzos a 1 y perderás la partida en el mismo momento en el que uno de tus compañeros caiga en combate. Así que presta atención a la hora de teclearlo.

aiCheats.code ByeByeNow	Invencibilidad
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresomeInVietnam	Apareces en la posición de la cámara
aiCheats.code BotsCanCheatTooInVietnam	Los bots también usan los trucos

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life • Editorial Aurum, S.L. • Muntaner, 462, 2º 1ª • 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐ • PC Life 12 ☐ • PC Life 13 ☐ • PC Life 14 ☐

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P. Provincia

Tel. Fecha de nacimiento

e-mail

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Rol a pares

Codemasters Online Gaming

Con motivo de la presentación de los nuevos títulos de Codemasters, la compañía británica presentó su nuevo sello, Codemasters Online Gaming. Bajo esta marca se han lanzado ya dos títulos de los que dimos buena cuenta en anteriores números de PC Life: *RF Online* y *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* (aunque este último fue publicado en España por Atari). Del primero no trascendió nada nuevo. En cambio, sí pudimos ver novedades de *D&D Online*, como la nueva guarida del dragón, un módulo que ya está disponible gratuitamente y vía actualización automática. Aunque lo más jugoso salió de la boca del responsable de Turbine. Todo apunta a que podrían incorporar al monje y al druida al repertorio de clases existente. Además, barajan la posibilidad de incluir un sistema de PvP en el futuro.

Sin embargo, los platos fuertes del día fueron dos lanzamientos previstos para este año: *Archlord* y *The Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar*. En el primero, el objetivo será convertirse en señor supremo del juego, el personaje que da nombre al juego. El camino para conseguirlo será complicado y pasará irremisiblemente por el juego en equipo. Lobos solitarios, a aullar a otra parte. Una vez coronado como señor supremo, gozarás de ventajas tales como una montura voladora, poderes especiales o un ejército de guardaespaldas. Por si fuera poco, podrás manipular el clima a tu antojo.



La acción de *Shadow of Angmar* se desarrollará en Eriador.

De todas todas, la gran sorpresa del evento fue *TLOTR Online*. La primera vez que se mostraba a la prensa en movimiento no causó decepción alguna. Entre otras delicias, pudimos echar un vistazo a lugares emblemáticos como La Comarca y charlar con personajes tan conocidos como Tom Bombadil. Todo ello aderezado con una ambientación muy trabajada. Se trata de un videojuego especialmente indicado para quienes se decanten por el rol y la búsqueda de aventuras en detrimento del PvP.



En *Archlord* será imprescindible la colaboración entre jugadores.

Altos vuelos

WarBirds 2006 SIMULACIÓN

No es frecuente ver juegos masivos online que se desmarquen del género de rol, pero haberlos haylos. Buen ejemplo de ello es *WarBirds 2006*, la nueva versión de este clásico simulador bélico. Este título se centra en los carros blindados y, sobre todo, en los aviones de la Segunda Guerra Mundial. En efecto, puedes ponerte al mando de más de 100 aviones y carros de combate, entre los que no pueden faltar los Spitfire, Stukas, B25, B29 y un largo etcétera.

La acción se desarrolla en un mapa confeccionado a partir de los datos recogidos por satélite. Por su parte, el modelado y el sonido de los diversos aparatos y vehículos provienen de las máquinas originales. Lo mismo ocurre con la física, tomada de la más estricta realidad.

Los pilotos que consigan salir victoriosos de las misiones podrán subir en el escalafón castrense gracias a un sistema de puntos que se traducirá en rangos militares y medallas. Si te apetece echarle un vistazo, pásate por su web (www.TotalSims.com). Además de informarte a fondo sobre el título, ya puedes descargarte y probar este nuevo título gratis durante dos semanas. Transcurridas éstas, te espera una cuota mensual de 13,95 dólares.



El B25 es solo uno de los muchos aviones que puedes pilotar.

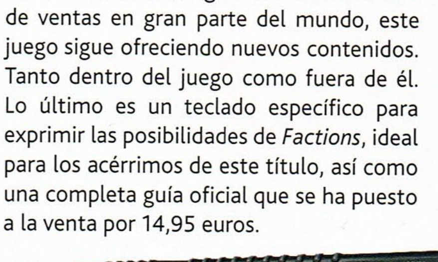
La más grande

Ragnarök Online ROL

Recientemente se presentaba en España uno de los títulos de rol masivos online con la comunidad de jugadores más grande del planeta: Ragnarök. Con cerca de 35 millones de usuarios, hasta hace bien poco sólo se podía disfrutar en Asia y Norteamérica de forma oficial. Por fortuna, la compañía chilena GamerPro se ha encargado de la traducción al castellano y de su posterior distribución en Sudamérica y España.

En cuanto al juego en sí, aviso para navegantes: no esperes una maravilla visual y sonora. Por encima de otros valores, prima la velocidad en los combates. Para los no iniciados, se trata de un juego de rol masivo online basado tanto en la mitología escandinava de la que toma prestado su nombre como en la coreana, egipcia y japonesa.

Ya desde el principio sus creadores, Gravity Corp., optaron por una jugabilidad que fomentara una inmensa comunidad de usuarios. Tanto es así que al poco de empezar a jugar descubrirás la necesidad (casi obligatoriedad) de operar en grupo. Y es que sólo así disfrutarás de una experiencia de juego única e irrepetible. Encontrarás más detalles en www.rohispano.com.



EN POCAS PALABRAS

AVANCE IMPARABLE

Guild Wars: Factions no parece compartir el dicho que reza "cría fama y échate a dormir". Tras conseguir ser número uno de ventas en gran parte del mundo, este juego sigue ofreciendo nuevos contenidos. Tanto dentro del juego como fuera de él. Lo último es un teclado específico para exprimir las posibilidades de *Factions*, ideal para los acérrimos de este título, así como una completa guía oficial que se ha puesto a la venta por 14,95 euros.



SIGUE LA LUZ

Tras un retraso necesario, según palabras de sus propios desarrolladores, *Dark and Light* ya es por fin una realidad. La fecha, 30 de mayo, y la expectación, inmensa. Actualmente ya se puede jugar mediante una suscripción estándar o bien mediante tarjetas prepago, similares a las usadas en *World of Warcraft*. *Dark and Light* se desarrolla en la tierra de Ganareth, que cuenta con una extensión de 40.000 kilómetros cuadrados, la mayor en un multijugador masivo online.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN DSCA



Las siglas de este clan lo explican todo: Danish-Spanish Corporated Army. Nacido a partir de la idea de tres miembros (el danés Ulle y los españoles Rayjaken y Tecnosky), este clan fue creciendo hasta convertirse en una gran familia con una pasión en común, *Call of Duty*. Actualmente cuenta con muchos miembros, pero siempre pueden admitirte en sus filas si demuestras interés y compartes su devoción por el juego de Infinity Ward.

www.clandsca.com

NICE TO KILL YOU



Existen clanes "multisquad" o versados en diferentes títulos. Tal es el caso de este clan, que tiene diversos equipos para *Soldier of Fortune II*, *Battlefield 2* o *Counter Strike*, entre otros. Para este último juego, además, tienen abierto un proceso de reclutamiento en busca de gente veterana, responsable y con espíritu ganador. ¿Encajas tú en ese perfil?

www.n2ku.net

LA ORDEN HISPANA



Jugar a *World of Warcraft* sin pertenecer a un clan es posible, pero si lo que quieres es acceder a una mazmorra de alto nivel, lo tienes claro. Únete a un clan. Si todavía no te has decidido por uno, siempre puedes tener en consideración a la gente *La Orden Hispana*. Su foro de reclutamiento abre las 24 horas. Con suerte, estarás dando mandobles con ellos en menos de lo que canta un gallo.

www.laordenhispana.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

ANÁLISIS

GUILD WARS
Factions

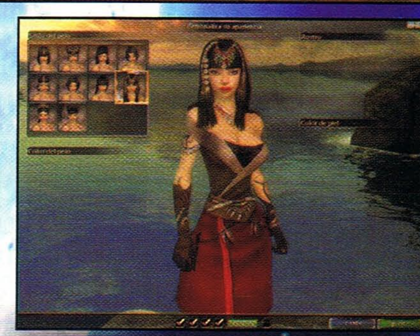
Por A. Salas

Aprovechando que hace 514 años del **descubrimiento de América**, los pioneros de *Guild Wars* han avistado **un nuevo continente**. Se llama Cantha y **la diversión es** allí **un mandamiento**. Tranquilo, que haya **dos profesiones nuevas** no significa trabajo precisamente...

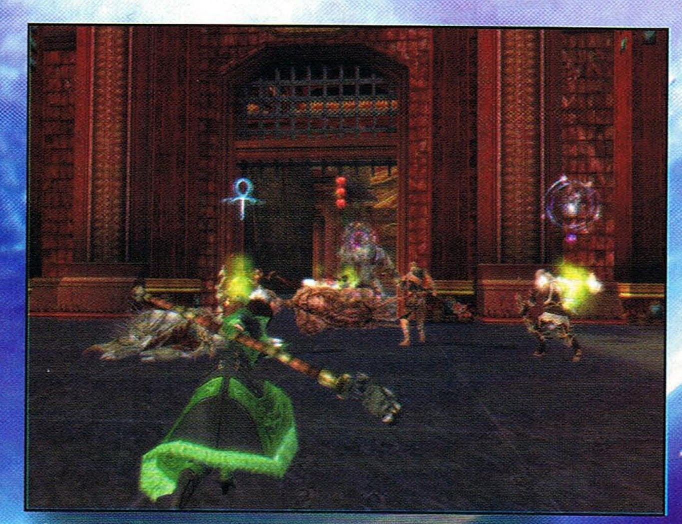


Es de ley. Videojuego que acapara éxitos, expansión al canto. *Guild Wars* no es una excepción. Sin embargo, tampoco es lo mismo de siempre. Ahora bien, cumple el objetivo de cualquier prolongación que se precie: más y mejor experiencia de juego. La novedad es que no necesitas comprar el original para poder jugar a *Factions*. La esperada entrega de ArenaNet se puede disfrutar sin acompañamientos de ninguna clase. Claro que también es posible complementarla con el *Guild Wars* original e incluso fusionar la nueva cuenta con la que ya tenías para moverte libremente por los dos continentes.

Para entender a qué te enfrentas en esta aventura, debemos viajar primero 200 años en el pasado. Al Emperador de Cantha, el nuevo continente en el que se desarrolla esta campaña, le pasa lo que a Estefanía de Mónaco, pero a lo shakespeariano. Vaya, que la puñalada trapera de su guardaespaldas es mortal de necesidad, tanto que muere. Shiro



Puedes personalizar ampliamente a tu personaje mediante el nuevo editor.

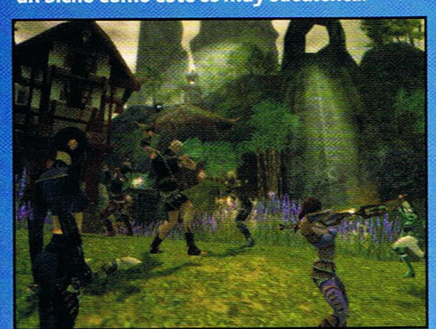


Algunas misiones requieren de tu instinto más gregario.



El ritualista es un personaje ideal para atacar a larga distancia.


Sobra decir que la recompensa por matar a un bicho como éste es muy suculenta.


El equilibrio entre profesiones sigue intacto con la inclusión del ritualista y el asesino.


Los paisajes de Cantha son sencillamente espectaculares. Si Heidi viese esas montañas...

Tagachi, que así se llama el imitador de Daniel Ducruet y Marco Junio Bruto, recibe el pertinente castigo de la justicia. Tan terrible es el grito que profiere antes de pasar a mejor vida que convierte los bosques en piedra y el mar en jade. Y ahora, dos siglos después, el espíritu de Shiro regresa con un solo fin: sembrar el caos y la destrucción en Cantha.

Caras nuevas

Y aquí es donde entras tú como héroe de la historia. Para quien ya haya jugado a *Prophecies* (la anterior campaña), poco hay que comentar en lo que a jugabilidad se refiere: el sistema de juego y la interfaz se parecen tanto a la anterior... Vaya, que son iguales. Las buenas nuevas las encontrarás, en primer lugar, en las dos nuevas profesiones disponibles: el asesino y el ritualista. Mientras que el primer personaje está especializado en el teletransporte (tanto el suyo propio como el de sus aliados) y en ataques rápidos y muy potentes con sus dagas, lo del ritualista es algo más complejo. Para que nos entendamos, viene a ser un sacerdote versado en las artes oscuras. Así es capaz de invocar espíritus que le ayuden en el combate y usar sus poderes para fortalecer a sus aliados. A los enemigos, lógicamente, ni agua. Lo importante es que tanto asesinos como ritualistas son clases muy equilibradas y no desentonan con el resto de las profesiones existentes.

Tanto asesinos como ritualistas son clases muy equilibradas y no desentonan con el resto de las profesiones

Por supuesto, el resto de clases siguen presentes. Al principio te costará reconocerlas, pues presentan un aspecto diferente. Todas se adaptan a la estética de Cantha, un continente claramente inspirado en los paisajes y estilo asiáticos. También presentan ciertas habilidades únicas y propias de

Datos técnicos



GÉNERO Rol
DESARROLLADOR ArenaNet
EDITOR Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 12+
CUOTA MENSUAL: No tiene
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

WEB: es.guildwars.com

Pueblos enfrentados

Factions incorpora como novedad dos bandos a los que puedes unirte. ¿Con cuál te quedas?

Kurzicks

La religión es de suma importancia para este pueblo formado por artesanos de gran talento. Su hogar es el bosque petrificado y sus casas, consideradas verdaderas obras de arte, se excavan en los árboles fosilizados. Esta gente tiene un gran respeto por la artesanía, los títulos nobiliarios y el orden establecido de las cosas.



Luxons

Antiguamente marineros, esta civilización tuvo que buscar un nuevo modo de vida cuando el mar se convirtió en jade. Ahora viajan sobre el agua petrificada mediante grandes máquinas y han adoptado un estilo de vida nómada. Cargan con equipos de sencillo transporte por si las cosas se ponen feas y respetan la fuerza por encima de todo.

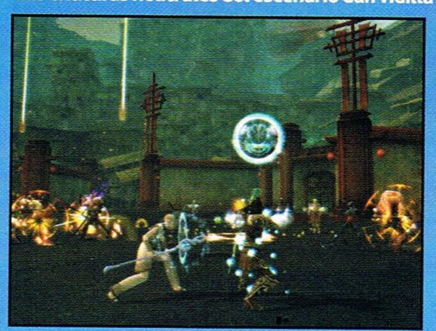




Las criaturas neutrales del escenario dan vidilla a la aventura.



Nunca estorbes a una tortuga a punto de disparar.



Las batallas PvP también pueden verse desde la perspectiva de mero espectador.



El asesino sabe pegar donde más duele. Por algo es un profesional.

Factions (aviso, si no dispones de *Prophecies*, te perderás el conjunto completo de habilidades). De Cantha te interesa saber que se trata de un continente poblado por dos facciones: los luxons y los kurzicks. Como jugador, puedes unirte y luchar a favor de una de ellas. De tu elección dependen ciertos favores y ventajas dentro de sus territorios, como por ejemplo precios más bajos o acceso a misiones de élite especiales.

TIERRA QUEMADA

El sistema de facciones está, ciertamente, muy bien articulado. Parte de la "culpa" proviene de la introducción del concepto de alianzas de gremios para la realización de ciertas tareas en equipo algo más complejas (y más entretenidas). Algunas de estas tareas te enfrentan con jugadores del otro bando. La emoción llega en dosis tamaño familiar gracias a los combates PvP a gran escala. Además, los gremios que se congregan en alianzas pueden visitar las sedes de sus aliados y compartir el chat.



Por otra parte, en *Factions* la conquista de nuevos territorios nunca se toma unas vacaciones. Los progresos se actualizan a diario y sólo tienes que echar un vistazo al mapa para ver la distribución de terreno. Algo que debes saber es que resulta prácticamente imposible destruir por completo al otro bando. La dificultad de las misiones aumenta a medida que el enemigo pierde terreno, tanto que será inevitable que tus oponentes vuelvan a recuperar parte del terreno perdido de nuevo. Sin embargo, si lo que quieres es olvidarte de subir a un personaje poco a poco y pasar directamente a la acción, *Factions* también te lo pone fácil. Al igual que en *Prophecies*, la posibilidad de comenzar con un personaje de nivel 20 con el que entrar a luchar en la arena sin pasos intermedios sigue al alcance de tu sanguinaria mano. Las nuevas habilidades sumadas a las nuevas profesiones existentes han conseguido dar un giro a los combates PvP tal y como se conocían hasta ahora.



EN RESUMEN

8,5

Un título que los fans del *Guild Wars* original no deben dejar pasar. También recomendable para los que deseen caer rendidos ante el encanto de los juegos online.

LO MEJOR	LO PEOR
Los escenarios	Campaña corta
Nuevas profesiones	Los tiempos de carga
Las alianzas	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Guild Wars o *Dungeons & Dragons Online*

Los mods más populares

Novedades para todos los gustos, desde llenar *Unreal Tournament* de ladrones de guante blanco hasta remozar tu flota interestelar. Además, combates masivos para *Oblivion*.

ACCIÓN

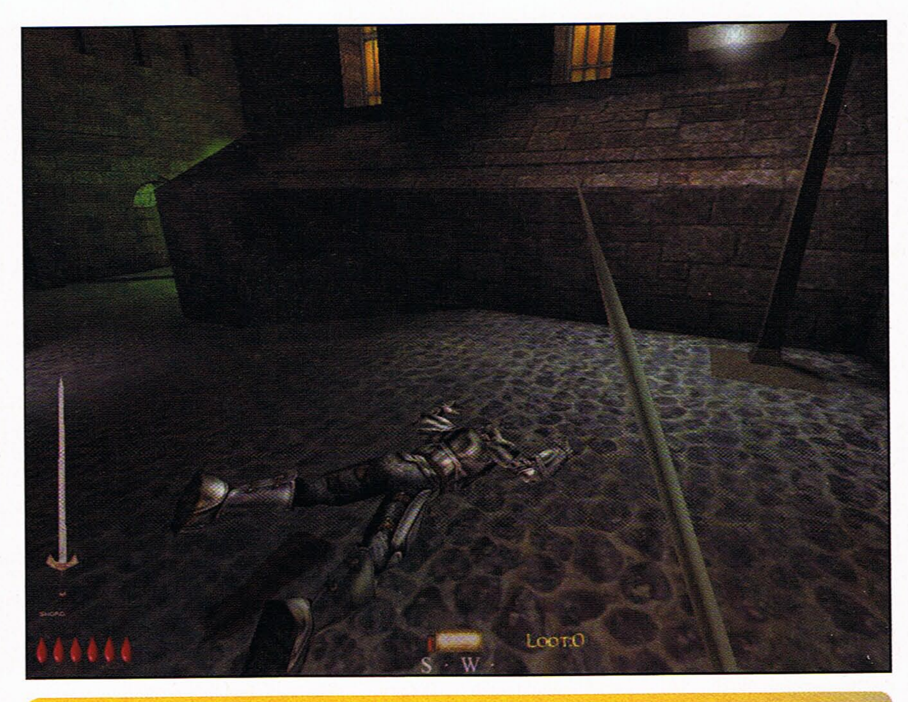
1	↑	Thievery UT Unreal Tournament	★★★★★
2	→	Minerva Half-Life 2	★★★★★
3	↓	7th Serpent: Crossfire Max Payne 2	★★★★★
4	↑	StarGate BFM Battlefield 1942	★★★★☆
5	↓	Dystopia Half-Life 2	★★★★☆
6	↑	BORG Incursion Star Trek: Armada 2	★★★★☆
7	→	German Front Mod Call of Duty 2	★★★★☆
8	↑	The SoulKeeper Unreal Tournament 2004	★★★★☆
9	→	International Conflict Joint Operations	★★★★☆
10	↑	SA Copland 2006 Grand Theft Auto: San Andreas	★★★★☆
11	↓	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★☆
12	↓	Zombie Horde Half-Life 2	★★★☆☆
13	↑	Weapons of Destruction Quake IV	★★★☆☆
14	→	Sands of War Half-Life 2	★★★☆☆
15	↑	Tactical War Battlefield 2	★★★☆☆

ROL

1	↑	Island of Korax Neverwinter Nights	★★★★☆
2	↑	Adrenaline The Elder Scrolls IV: Oblivion	★★★★☆
3	↓	Exile: Spirits of the Underworld The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
4	↑	Survivor Fallout 2	★★★★☆
5	↑	Steel Hurts The Elder Scrolls IV: Oblivion	★★★★☆

ESTRATEGIA

1	↑	Onslaught v. 3.5 Homeworld Cataclysm	★★★★☆
2	↓	The Ancient Mediterranean Civilization IV	★★★★☆
3	↓	The Finest Hour Command & Conquer: Generals	★★★★☆
4	↑	Fall Back Mod Warhammer 40,000: Dawn of War	★★★★☆
5	→	Terran Empire Ground Control 2	★★★★☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Unreal Tournament **WEB:** www.thieveryut.com

THIEVERY UT

Sombras en movimiento

Thief, pese a su última y decepcionante entrega, es una saga que tiene el honor de haberse convertido en un referente para los juegos que basan su mecánica en el sigilo y no en la acción desenfrenada. Por eso resulta curiosa la conversión de un juego tan directo como *Unreal Tournament* en algo tan sutil y pausado como la infiltración al estilo *Thief*. El mod lleva en circulación algún tiempo, pero te lo presentamos aquí y ahora para degustar las últimas mejoras. Su premisa tiene pocos secretos: infíltrate donde nadie más puede entrar y roba el objeto que todos desean. Eso sí, con este mod la experiencia dista mucho de la que ya conoces encarnando a Garrett.

Trampas y dagas

Lo primero que debes saber es que, a diferencia del *Thief* original, aquí no participas en una campaña para solitarios. Puro multijugador es lo que encontrarás. Duelos *deathmatch* para más señas. Aunque el juego por equipos en el que se basa este mod podría parecer algo desequilibrado o incluso extraño para la mecánica de *Thief*, descubrirás que no es así. Principalmente porque se juega como dos títulos completamente distintos. Así, si eliges ser un guardia, dispondrás de trampas que podrás colocar por el escenario, así como de armas más pesadas y mortíferas para cazar a los ladrones. Pero si eliges ser el amigo de lo ajeno, tu estrategia no podrá ser tan directa como la de los guardias. Deberás moverte en las sombras sin ser detectado e intentar dejar fuera de combate a tus oponentes de forma más silenciosa. Sin distanciarse demasiado del juego original, podrás merendarte a un solo guardia, pero por parejas... improbable.

En cualquier caso, para el combate directo contarás con las armas favoritas de Garrett: una maza para aturdir, una espada y un arco o ballesta. Visto lo visto, está claro que si prefieres el ritmo frenético y habitual de los *deathmatch* por equipos, este mod no te atraerá mucho. En cambio, si prefieres seguir una estrategia más meticulosa deberías echarle un vistazo. Y si eres fan de la saga especializada en el hurto, te encantará.

★★★★★

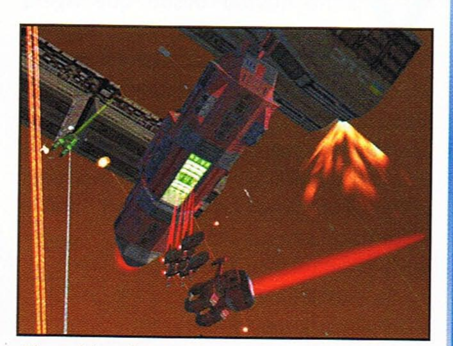
GÉNERO: Estrategia **JUEGO:** Homeworld: Cataclysm **WEB:** www.dreamlauncher.co.uk/onslaught

ONSLAUGHT

La flota al completo

Onslaught pretende ser un tributo a la aclamada serie *Homeworld*. Su principal característica es que te permite dirigir las naves del juego que no pudiste controlar con anterioridad. Así que ponte a los mandos de modelos como la Kadesh, el HW Ghostship, el JunkYardDawg, muchos de los HW Derelicts, Nomad Moon y algunos más.

La inclusión de nuevas flotas y la inteligencia artificial totalmente remozada, que te obligará a prestar más atención a los movimientos de tu enemigo, hacen que este mod sea casi un juego nuevo e independiente. Con algunos retoques, el estilo visual es muy similar al del título original. En el modo de campaña sólo hay, por ahora, cinco misiones jugables, que van desde la misión 12 a la 17 de *Homeworld*, aunque se han modificado para adaptarse a la nueva mecánica. Y por supuesto, puedes jugar online contra más gente. Si te atreves, sólo has de visitar su página web y dirigirte al foro. Allí encontrarás el punto de reunión de valientes que, como tú, quieren batirse en toda clase de duelos galácticos.



El espíritu de *Homeworld* sigue presente en este mod, que hasta lo mejora.



GÉNERO: Rol **JUEGO:** The Elder Scrolls IV: Oblivion **WEB:** www.tessource.net/files/file.php?id=2876

ADRENALINE

¿No querías caldo?

Si juegas a *Oblivion* ya sabrás que en los paseos por las tierras de Tamriel o al entrar en una mazmorra tarde o temprano acabas dándote de bruces con criaturas poco amigables en forma de animales salvajes o apestosos zombis. Lo normal es que te ataquen solos o en grupos de dos o tres. Muy rara será la vez que te las veas contra más oponentes al mismo tiempo. Y eso es algo que este mod, *Adrenaline*, ha venido a remediar.

La opinión de su autor es que el juego no supone un gran reto tal y como está planteado ahora. Por eso su obsesión es que las pases canutas.



¡Sonríe! Estos zombis solo quieren darte una calurosa bienvenida.

Para compensar el hecho de que las criaturas son siempre de tu mismo nivel y no hay dificultad añadida, ahora te enfrentarás a más monstruos, ¡muchos más! Prepárate para lidiar con verdaderos ejércitos de daedras, a batirte contra peligrosas hordas de bandidos y a sumergirte en batallas épicas.

Para hacerlo más llevadero, este mod de *Oblivion* incorpora mejoras. Por ejemplo, la durabilidad de tu equipo aumenta en un 75%. De este modo te evitarás las engorrosas reparaciones tras cada uno de los combates.



PLANETA MOD

EN POCAS PALABRAS

Multiplícate por cero

No es la primera vez que Los Simpson visitan el mundo de los videojuegos, pero sí que protagonizan un mod de *Half-Life 2*. Y un mod bastante completo, la verdad, con campaña y apartado multijugador incluidos. La campaña es sin duda lo más llamativo. Empezarás con una simple pistola y recorrerás Springfield haciendo misiones. Compruébalo en simpmod.moddb.com.

Tal para cual

Command & Conquer Generals: Zero Hour sirve de base a *Armies of Europe*, un mod en el que se pretende incluir las unidades reales de, inicialmente, cuatro zonas: Francia, Alemania, Reino Unido y Escandinavia. También habrá un general para cada facción. Próximamente se planea incluir también a Rusia e Italia. Pero mejor que lo veas tú mismo en aoe.n-telligence.com.



Hermandad Oscura

Uno de los gremios más misteriosos de *Oblivion* es la Hermandad Oscura. El equipo desarrollador de *The Dark Brotherhood: Awakening* pretende darle mucho más juego a este gremio con nuevas misiones, nuevos escenarios y, por supuesto, nuevas revelaciones sobre la hermandad. Si estás listo, visita su web: www.thedarkbrotherhood.com.



Hurgando en el pasado

The *Dark Pastime* es el título de un nuevo mod basado en *Star Wars: Jedi Academy*. Volverás a meterte en la piel de Kyle Katarn, que se verá envuelto en una misteriosa trama. Poca información sacarás de su web, www.darkpastime.nm.ru, a no ser que domines el ruso. Esperemos que pronto llegue la prometida traducción al inglés junto a nuevos materiales.

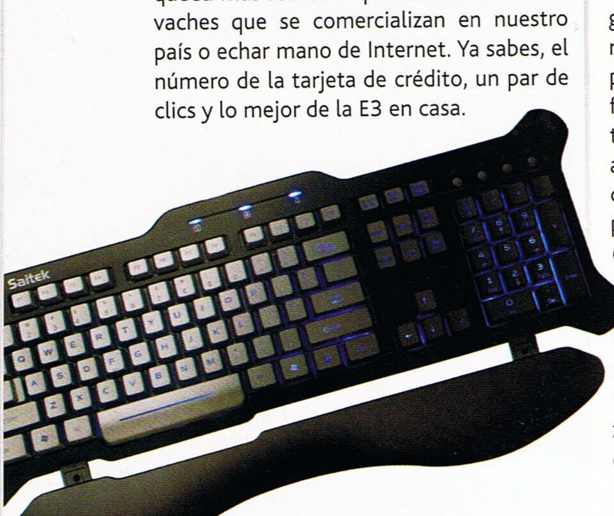
MATERIA GRIS

J. FONT

Todo por los juegos

Durante la E3 los fabricantes de periféricos y ordenadores aprovechan la ocasión para mostrar sus productos. Las estrellas de la función han sido los artilugios que nos hacen sentir la realidad virtual como la vida misma y, por supuesto, los que mejoran el rendimiento de las máquinas. Algunas de las firmas, como Abit o Creative Labs, no han dudado en pedir la opinión de un experto como Johnathan "Fatal1ty" Wendel, uno de los jugadores profesionales más reputados. Sin duda, los buenos aficionados buscamos hardware con unas condiciones físicas muy concretas. Hasta tal punto que nuestro entorno no duda en rebautizarnos usando el anglicismo galopante "frikis". Claro que, según se mire, añadir un tercer botón al ratón puede merecerse tal apelativo. También es cierto que no todo está inventado. O sí. ¿Saben Nintendo y Sony que sus revolucionarios mandos para la última hornada de consolas ya existían en 1998? En ese año Microsoft presentó el SideWinder Freestyle. Un mando con giroscopio incluido que permitía controlar dos ejes. Venía acompañado de *Motocross Madness*.

La lástima es que muchos de los artilugios que se presentan no acaban de llegar a nuestro país. Pocos distribuidores se atreven a importarlos. Algo razonable si tenemos en cuenta el precio y las pocas unidades que con toda seguridad se venderían. Otros carecen de infraestructura en Europa y tampoco tienen intenciones de abrir nuevos mercados. Así que no nos queda más remedio que utilizar los cachivaches que se comercializan en nuestro país o echar mano de Internet. Ya sabes, el número de la tarjeta de crédito, un par de clics y lo mejor de la E3 en casa.



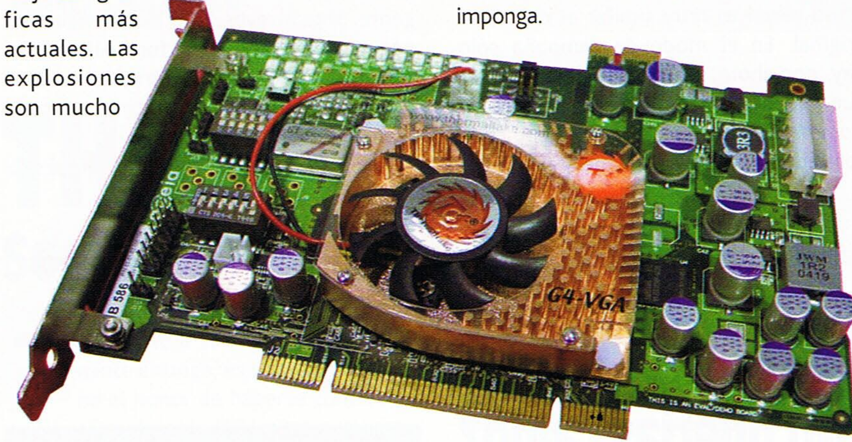
Paso al espectáculo

Ageia PhysX ya es tangible

Ya ha llovido desde que Ageia anunciara su tarjeta exclusiva para realizar el cálculo de los efectos físicos en los juegos. Por fin podremos beneficiarnos de sus ventajas. Dos fabricantes ya han lanzado en Estados Unidos sus tarjetas equipadas con el procesador PhysX. Concretamente se trata de Asus y BFG. El precio es de aproximadamente 260 dólares.

Las primeras exhibiciones se llevaron a cabo durante la E3 y muestran las sustanciales mejoras en los juegos concebidos para nutrirse de las ventajas de esta tecnología, que complementa a las tarjetas gráficas más actuales. Las explosiones son mucho más espectaculares debido al considerable aumento del nivel de detalle. Por su parte, los entornos resultan más creíbles e invitan a la interacción. Lo mejor es que el progreso en lo visual apenas reduce en un 10 por ciento las imágenes por segundo de los juegos que admiten esta tecnología.

Además de ser compatible con las tarjetas gráficas de última generación, la Ageia PhysX soporta las tecnologías SLI y CrossFire. De momento ya hay más de 15 títulos (entre los que se encuentran *Rise of Legends*, *Bet on Soldier: Blood Sport* o *Unreal Tournament 2007*) para contrastar sus efectos. Se espera que la familia crezca, ya que ésta será la clave de que el procesador PhysX se imponga.



Por la E3

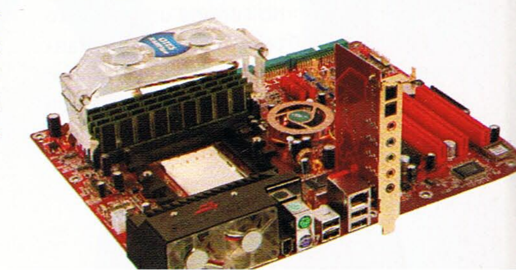
Nuevas tecnologías



En la E3 diversos fabricantes de hardware aprovecharon para mostrar sus productos destinados a los jugadores de PC. Entre ellos destaca el sistema de refrigeración de metal líquido que presentó Sapphire. Con este sistema, el fabricante pretende reducir el ruido en las tarjetas gráficas. De hecho, en el prototipo actual la refrigeración se consigue con un diminuto ventilador, del que en un futuro próximo esperan prescindir. Las tarjetas equipadas con este refrigerador empezarán a fabricarse en breve.

Abit también mostró sus nuevas placas base Fatal1ty. La más novedosa: la Fatal1ty AN8 equipada con el controlador nForce4 Ultra de nVidia. La placa utiliza el zócalo 939 para albergar la última generación de procesadores a 64 bits de AMD.

ATI y nVidia, además de presentar su última generación de tarjetas gráficas, evidenciaron su afán por conquistar nuevos mercados. Ambos fabricantes mostraron los procesadores gráficos concebidos para dispositivos portátiles como consolas, teléfonos móviles o PDA. Para tal fin nVidia dispone del procesador 3D 4500, mientras que ATI ha creado el ImageON. Así que podemos dar el pistoletazo de salida a una nueva carrera de procesadores gráficos.



Zócalo AM2

Nuevos controladores para Athlon

La llegada de los nuevos procesadores de doble núcleo Athlon 64 FX-62 y 64 X2 5000 de AMD y su nuevo zócalo AM2 ha alterado la pacífica existencia de los fabricantes de controladores para placas base. VIA Technologies ha anunciado el lanzamiento de dos controladores destinados a dar soporte a los nuevos productos de AMD. Se trata de los VIA K8M890 y K8T900. El primero está optimizado para gestionar los recursos en torno a Windows Vista y el vídeo de alta definición, mientras que el segundo ha sido concebido para obtener un alto rendimiento en equipos de sobremesa.

Ambos procesadores permitirán sacar el máximo provecho a la memoria DDR2 de alto rendimiento y a la tecnología AMD Virtualization con la que el fabricante de procesadores pretende mejorar las prestaciones, fiabilidad y seguridad en entornos virtualizados. Esto permite utilizar más de un sistema operativo al mismo tiempo sin que el sistema presente un K.O. técnico.



Memoria veloz

Concebidas para el juego

Sandisk ha lanzado una gama de tarjetas de alta velocidad pensadas para el juego. Su nombre es SanDisk Gaming y cuentan con una velocidad de escritura y lectura muy elevada. De este modo cargar juegos, reproducir archivos de audio y vídeo o imágenes es mucho más rápido. Las tarjetas son compatibles con todos los dispositivos portátiles. En el caso de las SanDisk Gaming SD, encontrarás capacidades de 256 MB (22 euros), 512 MB (28 euros) y 1 GB (49 euros). Las SanDisk Gaming MS Pro Duo están disponibles en capacidades que van desde los 256 MB (30 euros) hasta los 2 GB (123 euros). En breve también habrá una versión de 4 GB.

Otra gama de tarjetas es la RapidGX, especialmente concebidas para la PSP. De momento sólo están disponibles con una capacidad de 1 GB. Este verano podrás encontrarlas como parte de un paquete que incluirá un adaptador USB y software destinado a convertir archivos multimedia (incluidos vídeos) para poder utilizarlos en la consola portátil.

En pocas palabras

La liberación

Con los Linnker 4400 te olvidarás del engorroso cable que sale del bolso o la mochila. Se trata de unos auriculares con un emisor de radio de baja frecuencia con un alcance de 30 metros. Puedes emplearlos con cualquier dispositivo que utilice una clavija jack de 3,5 mm para los auriculares. En los propios auriculares encontrarás botones para controlar el reproductor o el volumen. El dispositivo utiliza baterías de Li-On.

Sonido circundante

Si quieres disfrutar de un sonido envolvente de calidad, pásate a los Sweex 5.1 Home Theatre Headphone. Te equiparás con unos auriculares 5.1 con los que no te perderás ni un solo efecto de tus juegos favoritos. Disponen de una unidad de amplificación de sobremesa que permite conectar los auriculares y alternar entre los cascos y los altavoces. Además, el cable cuenta con controles de volumen para ajustarlo. Vibrar con estos cascos te costará 49,95 euros.

Con calculadora

Se llama Trust KB-1600 Calculator Keyboard y es un teclado USB que incorpora una pantalla LCD de 12 dígitos, de modo que permite utilizar el teclado numérico como calculadora. Ocho teclas de función adicionales son las encargadas de convertir el teclado en la herramienta indispensable de un contable. Además, los cálculos realizados se pueden enviar directamente a documentos abiertos en pantalla. También dispone de teclas multimedia. Su precio es de 29,95 euros.

Los equipos del mes

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

Gama baja

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80 GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

Gama media

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

Gama alta

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m., Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: PNY • PRECIO: 149 € • WEB: www.pny-europe.com

PNY GeForce 7600 GS 256 MB PCI-E

Actualizar no es necesariamente caro

La séptima generación de tarjetas basadas en los procesadores de nVidia es la que contiene más modelos y tecnologías. De hecho, las 7600, en las versiones GS y GT, vienen a ser la gama media de esta nueva generación de tarjetas, las sucesoras de las GeForce 6600. La 7600 GS utiliza el procesador G73 y permite alcanzar resoluciones de hasta 2.048 x 1.536 píxeles a 85 Hz. Además, soporta 12 canales para el renderizado de sombras y cinco para los vértices. La velocidad del procesador gráfico es de 560 MHz y está equipada con 256 MB de memoria DDR2 a 400 MHz (800 MHz).

La baja velocidad del procesador y de la memoria hace posible que el tamaño del sistema de refrigeración sea poco voluminoso. En esta tarjeta, el radiador se limita a refrigerar la CPU. Esto presenta otra ventaja, que el ruido sea realmente bajo. Además, no precisa de alimentación eléctrica adicional, pues toma la alimentación a través del puerto PCI-Express 16x. No obstante, es recomendable disponer de una fuente de alimentación de 300 W para un funcionamiento óptimo.

La tarjeta es compatible con las API OpenGL 2.0 y DirectX 9.0 actuales y supone una buena apuesta a corto plazo, con un rendimiento ligeramente inferior al del modelo GT. No obstante, aunque sea compatible con el nuevo Windows Vista, está por ver qué tal funcionará con el nuevo DirectX10.

El uso de memoria DDR2, motivado por la menor velocidad del reloj del procesador, reduce el coste del producto. Esto, sumado a la política del fabricante de limitar al máximo la oferta de software (en esta ocasión sólo incluye el juego *Las crónicas de Riddick*), hace que esta 7600 GS sea más que competitiva en lo económico. Un precio que te permitirá jugar a la última hornada de juegos sin que tu economía se resienta.



Una tarjeta gráfica asequible que ofrece un rendimiento tan sólo ligeramente inferior al del modelo 7600 GT.

LO MEJOR: Excelente relación calidad precio, poco ruido y buen rendimiento con juegos actuales.

LO PEOR: La llegada de nuevas API en el futuro puede comprometer su buen funcionamiento.



FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 6,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec Netsound 455

Con música a todas partes

Los Netsound 455 son unos auriculares de diadema trasera ligeros y plegables. Incorporan un elemento cada vez más necesario a la hora de jugar online, el micrófono. Este dispositivo omnidireccional de baja impedancia permite recoger la voz eficientemente. Los auriculares, por su parte, disponen de dos conos de 30 mm. Su frecuencia de respuesta va desde los 20 Hz a los 20 KHz. En estos auriculares los bajos suenan de manera rotunda, por lo que los jugadores podrán sentir con claridad los disparos y golpes de los juegos. También son eficientes a la hora de reproducir música.

Para facilitar el control del volumen, el cable de conexión cuenta con un práctico mando para ajustarlo. Además, al utilizar conectores jack, podrás usar estos auriculares con distintos dispositivos. Sin duda, unos cascos portátiles, versátiles y muy cómodos.

EN RESUMEN ★★★

Unos auriculares versátiles que podrás utilizar en distintos dispositivos. Se pliegan para facilitar su transporte e incorporan micrófono.

LO MEJOR: El precio y una buena reproducción de los graves en los juegos.

LO PEOR: Los tonos agudos que ofrece resultan algo metálicos.

FABRICANTE: Samsung • **PRECIO:** 1.699 € • **WEB:** www.samsung.es

Samsung R65

Poder multimedia

Los grandes atractivos de la serie Rxx son la movilidad y la funcionalidad. Basados en la tecnología Centrino Duo, se trata de procesadores de doble núcleo y bajo consumo capaces de funcionar a una velocidad de 1,66 GHz. El sistema utiliza los controladores 945 que soportan las interfaces PCI-Expres y Serial ATA. En cuanto al procesador gráfico, se trata de un GeForce Go 7400.

No es la mejor opción para sacarle partido a tus juegos, pero permite aplicaciones multimedia con excelente calidad de imagen gracias, en parte, a la brillante y nítida pantalla de 15,4". De hecho, el sistema incluye el botón AVS Now para acceder directamente a una interfaz que permite gestionar rápidamente los contenidos y funciones multimedia del sistema sin necesidad de arrancar Windows.

En su frontal incluye un lector de tarjetas 6 en 1 y dispone de altavoces SRS para potenciar los sonidos bajos. La conectividad del dispositivo es muy completa. Además de LAN 1 Gb, incluye WiFi, Bluetooth e IrDA. Con ello se garantiza la conectividad con otros dispositivos portátiles. Estamos ante un ordenador muy portable y con buenas prestaciones tanto para trabajar como para las opciones multimedia.

EN RESUMEN ★★★★★

Un portátil ideal para usos multimedia y de oficina, pero un poco limitado para disfrutar de los juegos.

LO MEJOR: Ligero y con baterías de duración aceptable. Múltiples opciones de conectividad.

LO PEOR: La velocidad del procesador y la tarjeta gráfica lo limitan a la hora de jugar.

FABRICANTE: Rainbow • **PRECIO:** 69,95 € • **WEB:** www.rainbowonline.net

Rainbow Gaming Evolve 30

Buenas vibraciones



Disponer de un sistema de altavoces 5.1 ya no es caro. Cierto es que muchos fabricantes han ajustado el precio a costa de la calidad del sonido, pero no es el caso de Rainbow. El fabricante ha apostado por un sistema de calidad manteniendo un precio asequible. El sistema está compuesto por un subwoofer de madera de 15 W y cinco satélites de 3 W. El subwoofer está construido en madera y dispone de una apertura lateral para la descompresión de la caja. Los satélites son de plástico y los conos del altavoz están ocultos tras una tela. El satélite central, diseñado para su colocación horizontal, es más grande aunque ofrece la misma potencia. En cuanto a rendimiento, el conjunto soporta frecuencias que van desde los 20 Hz hasta los 20 KHz. Con ello se aseguran unos graves contundentes en juegos y películas.

Lo más destacable es que el sistema incorpora una completa unidad de control de sobremesa. En ella encontrarás el botón de encendido y los controles de volumen general y de los diferentes canales. En la parte posterior se encuentran las conexiones a la tarjeta de audio y a cada uno de los satélites. La ausencia de descodificador provoca que los canales deban estar separados de la tarjeta de audio. También carece de toma de auriculares y de una entrada de audio auxiliar. Esto limita su uso con otros dispositivos, como reproductores de DVD o de MP3. Una lástima, porque su dependencia del PC es total.

EN RESUMEN ★★★★★

Un sistema eficiente tanto a la hora de jugar como de ver películas en el ordenador. Además, cuenta con un precio competitivo.

LO MEJOR: Graves poderosos y una unidad de control para regular los canales fácilmente.

LO PEOR: Carece de descodificador y entrada auxiliar, lo que limita su uso al PC.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 47,37 € • WEB: es.europe.creative.com

Creative Fatal1ty 1010

Un arma en tus manos

Creative sigue lanzando productos con el beneplácito de Jonathan "Fatal1ty" Wendel. Ahora le toca el turno a la herramienta de trabajo de cualquier sicario cibernético: el ratón. El Fatal1ty 1010 es un ratón nacido para jugar. Permite alternar entre tres resoluciones (400, 800 y 1.600), cuenta con una base de teflón y puedes elegir entre tres pesos distintos. Sobre la rueda de desplazamiento se encuentra un pequeño botón iluminado que permite cambiar la resolución. Para hacerlo más visual, el botón cambia de color según la resolución seleccionada. A los botones derecho e izquierdo habituales, se añaden dos más programables: uno situado en el lateral al que se accede con el pulgar y otro, más novedoso, situado en la parte superior derecha del ratón. Así que con este ratón podrás controlar cuatro acciones del juego, además de cambiar de arma con la rueda de desplazamiento y de resolución con el botón específico. Con ello, puedes asignar más funciones al ratón y acceder a ellas más rápidamente que con el teclado.

El dispositivo consigue una excelente velocidad de respuesta y es muy preciso. Acostumbrarse al tercer botón es algo complicado, pero todo es cuestión de reeducar el dedo anular. Una vez conseguido, acciones como saltar o agacharse se realizan con mayor soltura. Habitualmente, el dedo corazón se utiliza para controlar la rueda de desplazamiento y el anular para el botón derecho del ratón. En este caso, la clave está en alternar el corazón entre el botón derecho, la rueda de desplazamiento y el conmutador de resolución. Una vez lo consigas, este ratón te evitará más de una muerte segura.



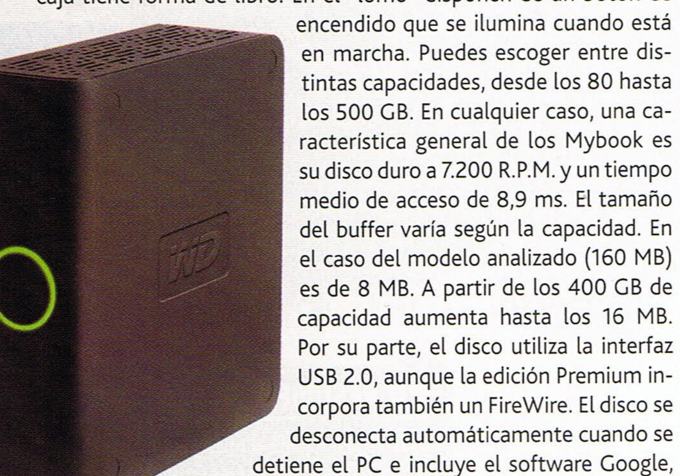
Un ratón especialmente diseñado para un resultado óptimo en los juegos. Cuando te habitúes a él, le sacarás el máximo rendimiento en tus partidas.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 179 € • WEB: www.westerndigital.com/sp

WD MyBook Essential

Caben muchas letras

Western Digital ha lanzado una serie de discos portátiles muy discretos. Los MyBook están concebidos para su uso vertical y su principal característica es que la caja tiene forma de libro. En el "lomo" disponen de un botón de encendido que se ilumina cuando está en marcha. Puedes escoger entre distintas capacidades, desde los 80 hasta los 500 GB. En cualquier caso, una característica general de los Mybook es su disco duro a 7.200 R.P.M. y un tiempo medio de acceso de 8,9 ms. El tamaño del buffer varía según la capacidad. En el caso del modelo analizado (160 MB) es de 8 MB. A partir de los 400 GB de capacidad aumenta hasta los 16 MB. Por su parte, el disco utiliza la interfaz USB 2.0, aunque la edición Premium incorpora también un FireWire. El disco se desconecta automáticamente cuando se detiene el PC e incluye el software Google, destinado a gestionar los contenidos multimedia.



EN RESUMEN 

Un disco duro externo fiable y eficiente. Sólo debes preocuparte por escoger la capacidad y la interfaz que más te convengan.

FABRICANTE: NGS • PRECIO: 59 € • WEB: www.ngs.eu

NGS Booster 1100 2.1

Desproporción acústica

Un sistema de 36 W ideal para los que saben valorar los bajos. Cuenta con un subwoofer de 30 W ubicado en una caja de madera. Cada uno de los dos satélites dispone de dos conos de 1" y 3 W de potencia. Presentan un diseño estilizado y pueden ser orientados fácilmente, ya que su peana permite inclinarlos. Para hacer más cómodo su empleo, el equipo cuenta con un mando de sobremesa que permite controlar el volumen y los tonos. El mismo mando te facilitará el encendido y apagado.

Destaca la desproporción entre la potencia del subwoofer y los satélites. En algunas ocasiones, los sonidos graves eclipsan los medios y agudos. El control de tono te permite mitigar esta desproporción dando más relevancia a los agudos. Muy recomendable si lo que quieres es escuchar música. En los juegos y películas de acción, las explosiones y tiroteos son apabullantes. En fin, unos altavoces polivalentes con un diseño elegante.



EN RESUMEN

Un sistema que permite disfrutar de bajos en juegos y películas. Con los ajustes precisos podrás también vibrar con tu música preferida.

FABRICANTE: Pinnacle • PRECIO: 99,99 € • WEB: www.pinnaclesys.com

Dazzle Video Creator Platinum

Tu sala de montaje



La llegada de plataformas de vídeo portátiles como la PSP o el iPod ha propiciado que los fabricantes se pongan las pilas para ofrecer soporte para los nuevos formatos. Ésta es la premisa de esta capturadora de vídeo. Permite digitalizar vídeo y audio a través del puerto USB (2.0 o 1.1) del ordenador en distintos formatos, DivX y MPEG4 incluidos. Además, realiza la compresión desde el propio dispositivo en tiempo real, liberando al procesador de trabajo adicional. Aparte del hardware, el dispositivo viene acompañado de una completa suite de software que permite editar y grabar los vídeos capturados. También ofrece una amplia variedad de formatos para multiplicar las opciones.



EN RESUMEN ★★★★☆

Una excelente opción para digitalizar vídeos incluso en formatos para medios portátiles como el iPod o la PSP.

FABRICANTE: ADSTech • PRECIO: 69,90 € • WEB: www.adstech.com/es

ADSTech MiniDigitalTV USB

Con la tele a cuestas

Llega el Mundial y la necesidad de ir con la tele a todas partes. Este dispositivo te irá de perlas, ya que se trata de un sintonizador TDT USB. Además, incorpora una antena propia, con un imán en la base que facilita su ubicación, para otorgarle mayor movilidad. Permite ver la televisión a pantalla completa o en ventana. A la hora de grabar, puedes hacerlo directamente en el disco duro o en discos CD (en formato VCD) y DVD. Otra de las opciones es la de programar la grabación y ver los espacios que te interesen antes de que finalicen. Si lo tuyo son las ondas, también incluye radio. Con este artilugio, el Mundial no depende de tu antenista. Por si fuera poco, instalarlo es pan comido.

EN RESUMEN  ★★★★☆

Fácil de instalar y de transportar. Te permitirá ver la tele y escuchar la radio en cualquier lugar. Sólo necesitas cobertura.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 7,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec Input T200 Skype Direct

Teclea que teclea

Un teclado mecánico muy práctico cuya mayor virtud, aparte de su buen rendimiento, es facilitar las tareas con accesos rápidos. Incorpora hasta 17 teclas adicionales destinadas al control multimedia, la navegación por Internet o el acceso a la calculadora o a Mi PC de manera casi instantánea. Gracias a un programa que incluye puedes crear una agenda con contactos y sus números de Skype y realizar la llamada mediante teclas de acceso rápido. El teclado se conecta mediante USB. A pesar de incorporar las teclas de acceso directo, no es muy aparatoso. Adaptarlo al espacio de tu escritorio no será ningún problema y tu bolsillo tampoco se resentirá.



EN RESUMEN ★★★☆☆

Un teclado funcional y práctico que te permitirá acceder a tus contactos Skype fácilmente y controlar los programas multimedia.

FABRICANTE: Thrustmaster • PRECIO: 44,99 € • WEB: www.thrustmaster.com

Thrustmaster PSP FunAccess

Libertad de movimientos

La tecnología WiFi ha dejado de ser coto privado de los ordenadores. Otros dispositivos inalámbricos la emplean como estándar de comunicación. Es el caso de la PSP de Sony. Aunque este dispositivo está concebido para conectar la consola a Internet a través de un ordenador, al utilizar el estándar 802.11G también puedes utilizarlo con ordenadores portátiles o PDA que dispongan de WiFi. Ponerlo en funcionamiento es sencillo. Basta con instalar el software y conectar el lápiz USB cuando lo reclame. Detecta automáticamente la conexión a Internet y crea el puente imprescindible para acceder a la Red. Además, permite encriptar los datos y crear perfiles de usuario para mayor seguridad.

EN RESUMEN  ★★★☆☆

Una forma fácil de crear una red inalámbrica entre dispositivos portátiles y compartir Internet.

BROKEN SWORD

La leyenda de los templarios

Broken Sword **siempre quedará en la memoria** de los buenos jugadores. Un compendio de **técnicas avanzadas de narración**, animación y programación que situaban al jugador **justo en el epicentro** de una aventura imperecedera. **Los clásicos nunca mueren**.

Actualmente hay quien considera a Charles Cecil un poco afortunado charlatán de la industria de los videojuegos. Pero mucho tiempo antes a este inglés licenciado en ingeniería mecánica le sobraban las buenas ideas. Fue a finales de los 80. 10.000 libras que le prestó su madre lo pusieron en órbita. La empresa, Revolution Software, y sus socios, Tony Warriner y David Sykes.

Sus dos primeros títulos, *Lure of the Temptress* (1992) y *Beneath a Steel Sky* (1994) se saldaron con un éxito rotundo, encabezando durante varias semanas las listas de ventas del Reino Unido y de la mayoría de países de Europa. Aunque sería el siguiente proyecto de Revolution Software, *Broken Sword: La leyenda de los templarios (*1996), el que catapultaría hasta la cumbre la popularidad de Cecil y los suyos, despachando alrededor de un millón de copias (en sus versiones para PC y Playstation) y recibiendo numerosos premios a la mejor aventura gráfica del año.

Un americano en París

Por aquel entonces Charles Cecil tenía en mente desarrollar un tipo de aventura más valiente y que estuviera protagonizada por un antihéroe. "Me sugirieron el libro *El péndulo de Foucault* de Umberto Eco para documentarme sobre los templarios y me pareció perfecto. Hay ciertos temas que encajan muy bien en una aventura y la conspiración es uno de ellos. Te permite introducirte en la estructura de una historia. Además, por aquel entonces, a principios de los 90, no se sabía mucho sobre los templarios (una orden secreta que fue aniquilada en 1314). Nos sumergimos en territorio desconocido y fue terriblemente excitante".

Secretos místicos de tiempos medievales, conspiraciones y asesinatos. Lidiar con semejante material era un notorio desafío del que el equipo de Charles Cecil logró salir airoso. En parte gracias a una portentosa historia protagonizada

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Revolution Software • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1996



■ **¿QUÉ PASÓ?** Aznar terminó con 14 años de hegemonía socialista. Se celebraron los Juegos Olímpicos de Atlanta, en los que los españoles lograron 17 medallas. En el mundo de la música, dos regresos esperadísimos: Mark Knopfler en solitario con *Golden Heart* y Metallica con su decepcionante *Load*.

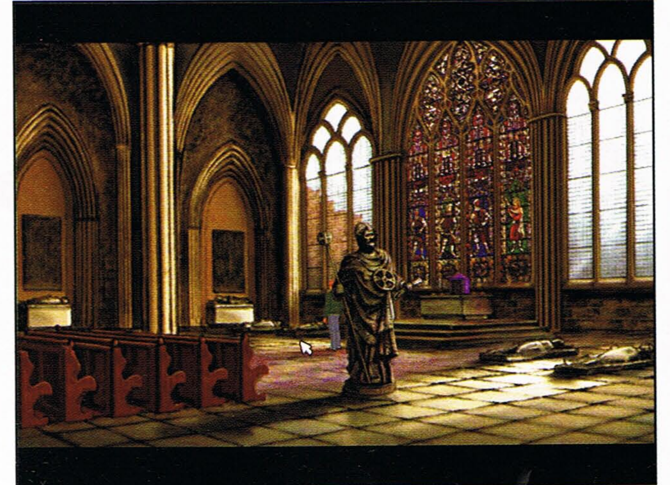
■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** Fue el año de obras arriesgadas que nos encandilaron por su singularidad, como *Bad Mojo*, protagonizada por un hombre convertido en cucaracha; *The Neverhood*, un hilarante juego con personajes de plastilina, o *Normality*, una aventura gráfica en primera persona de gran calidad.



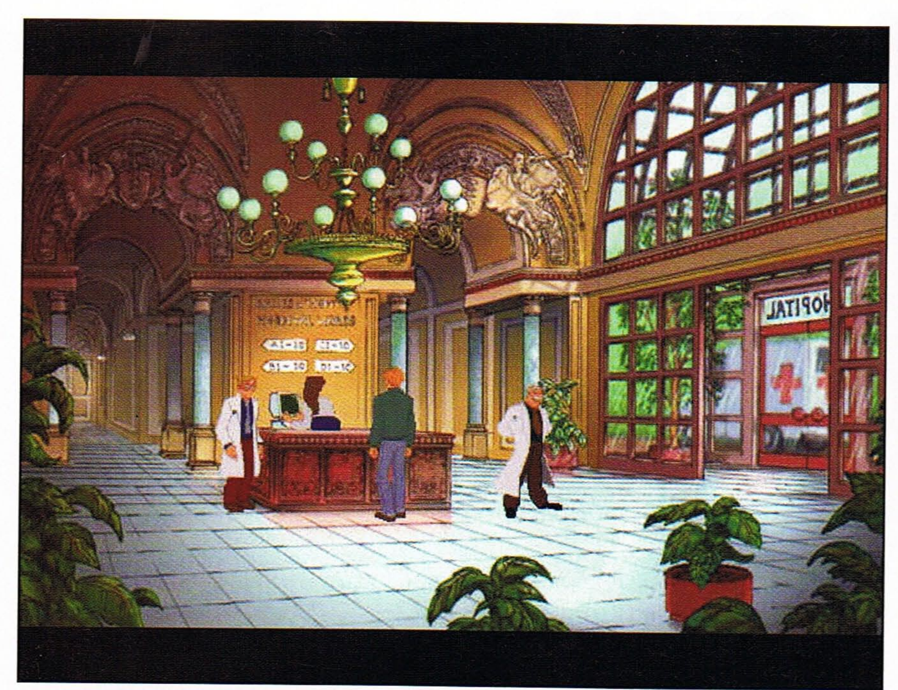
Para muchos *Broken Sword* sigue siendo el mejor juego de Revolution hasta la fecha.



Broken Sword era una auténtica película de dibujos animados.



Los escenarios pintados a mano eran una gozada para la vista.



Los personajes de *Broken Sword* hablaban como descosidos.

por un joven californiano llamado George Stobbard. Un tipo normal que pasa de turista en París a detective forzoso. Por delante una aventura cuyo mayor reto, es desbaratar los maquiavélicos planes de una banda de fascistas megalómanos. Tan importante como el guión era la fina capa de humor que envolvía la historia. *Broken Sword* nunca se tomaba demasiado en serio. Por un lado, con situaciones cómicas bien trazadas y personajes con desternillantes acentos franceses. Pero, sobre todo, gracias a los diálogos que inundaban el juego. Unas veces servían para aclararnos las cosas, pero a menudo se salían de la tangente para hacernos reír.

Tan importante como el guión era la fina capa de humor que envolvía la historia

Apuntar y pulsar

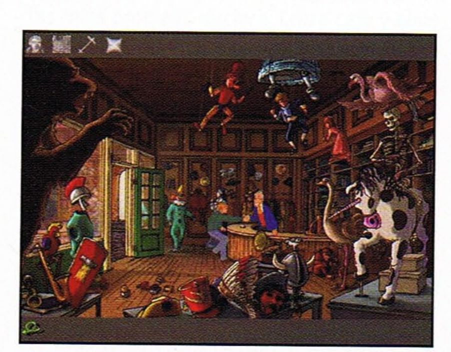
Con un diseño apto tanto para principiantes como para jugadores expertos, *La leyenda de los templarios* utilizaba una de las interfaces más potentes y a la vez más simples que han sido paridas para aventura gráfica alguna. El control del juego se realizaba mediante un sencillo puntero que mutaba según la acción que se pudiera ejecutar sobre un objeto o personaje. Sin mucho esfuerzo, podíamos llevar a cabo toda clase de acciones complejas, explorar sitios extraños, buscar pistas vitales o entablar conversaciones. Intercambios de impresiones que se controlaban con sólo pulsar en los iconos, en su mayoría bajo la apariencia de objetos, otros personajes del juego o nuevos temas que surgían durante la charla.

Charles Cecil recuerda tener una gran confianza en el primer *Broken Sword* a pesar de que no lucía muy bien hacia el final del desarrollo. "En realidad no nos entusiasmó hasta dos meses antes de la publicación, justo cuando introdujimos la música e hicimos una revisión en profundidad de los gráficos, depuramos el código y añadimos las voces de los actores. Una aventura nunca tiene buen aspecto hasta casi terminar el diseño. Fue maravilloso. Al final del desarrollo de *La leyenda de los templarios* fuimos conscientes de que habíamos hecho algo muy bueno".

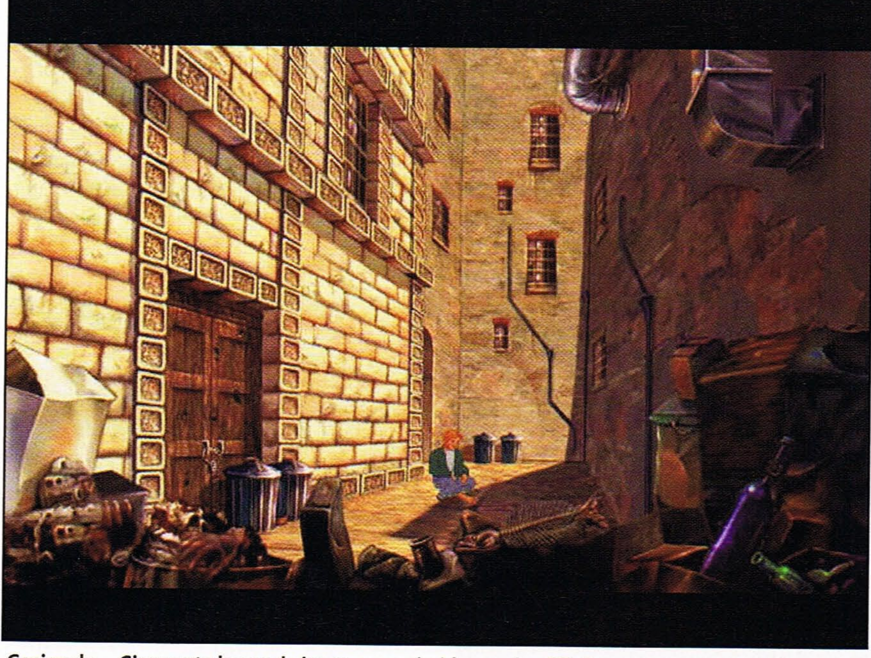
Los caballeros templarios

A pesar de que su historia recuerda a pasajes de la leyenda del Rey Arturo, los caballeros templarios forman parte de la Historia. Durante un periodo de 200 años, lo que empezó como un equipo de nueve bienintencionados nobles dedicados a defender la Tierra Santa de los sarracenos, se convirtió en una de las organizaciones más poderosas y secretas. Su fe cristiana no impidió que asesinaran a hombres, mujeres y niños. En el nombre de Dios, claro. Estos monjes guerreros poseían muchos tesoros religiosos legendarios, incluyendo, según se cuenta, la corona de espinas que martirizó a Jesucristo antes de morir y el Santo Grial. La edición original de *Broken Sword* incluía el libro exclusivo *Savage Warrior* de Steve Jackson sobre la vida y milagros de los caballeros templarios.





La banda sonora corrió a cargo del compositor australiano Barrington Pheloung.



Casi nada... Cincuenta horas de juego comprimidas en dos CD-Rom.

CHARLES CECIL
El paciente inglés

Este hombre tranquilo es padre de **familia numerosa**: una saga que rejuvenece con cada nueva obra. **Charles Cecil**, alma máter de Revolution Software, lleva **la friolera de 25 años** creando **maravillas del ocio electrónico**. Que dure.



No podría ocultar su condición de británico ni en mitad del desierto del Kalahari, de azul y a lomos de un camello. Personificación de eso que se ha dado en llamar flema inglesa, a Charles Cecil le rodea un halo de diseñador legendario que él, con toda la modestia del mundo, se niega a aceptar; "no me considero un mito para nada", insiste. Claro que su currículum se encarga de contradecirlo.

El periplo ártico

Como otros muchos personajes que se han dado un garbeo por estas páginas, los primeros pasos académicos de Cecil parecían dispuestos a alejarlo del país de los videojuegos. Lo suyo, al menos por aquel entonces, era la mecánica. La ingeniería industrial para más señas. La cosa se le daba razonablemente bien. Tanto, que la poderosa Ford le concedió una beca.

El futuro ingeniero se convierte en diseñador vocacional cuando Richard Tunner, propietario de una empresa de desarrollo en ciernes, Artic Computing, le propone a Cecil un sabroso trato: combinar los estudios con una de sus grandes pasiones y, de paso, pagarse la carrera.

La década de los 80 acababa de nacer cuando Charles Cecil publicó sus primeros juegos. *Inca Curse*, *Espionage Island* y *Ship of Doom* arrasaron en las plataformas que los acogieron. "Sinceramente, creo que eran juegos pobres, malos", recuerda el diseñador. "Aunque imagino que eran buenos porque tuvieron un éxito considerable". Tunner pensaba lo mismo: Cecil pasó de simple diseñador a director de Artic Computing.

Echando la vista atrás, Cecil recuerda su primera etapa como creador como una época de luces y sombras. "Hubo dos grandes momentos en mi carrera dentro de Artic Computing. Uno bueno, el éxito, y otro nefasto: la ruina". La industria del videojuego estaba cambiando y Artic apostó al caballo cojo. "Richard Tunner invirtió todo el dinero de nuestras ganancias en una campaña de publicidad en televisión", declara. "Los anuncios eran nefastos, horriblemente malos". Artic jamás se recuperó de aquello. Tocaba cambiar de aires.

Tras completar sus estudios, Charles Cecil abandonó completamente la ingeniería para dedicarse a los videojuegos. Su fichaje como alto cargo de la extinta distribuidora US GOLD auguraba un futuro optimista.

De carne y hueso

HA TRABAJADO EN...
Lure of the Temptress, saga *Broken Sword*, *A sangre fría*...

ESTÁ DESARROLLANDO...
Broken Sword: The Angel of Death.

DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS, SE QUEDA CON...
Shadow of the Colossus.

¿QUÉ JUEGO LE HA IMPRESIONADO MÁS?
Day of the Tentacle.

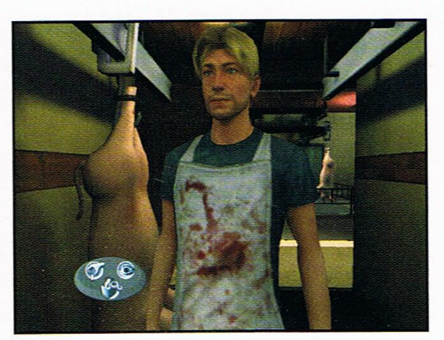
UN MOMENTO PARA RECORDAR.
La repercusión que tuvo *Lure of the Temptress*.

¿QUÉ LE APASIONA DE LA INDUSTRIA?
Que una mejora en el hardware pueda cambiar un género por completo.

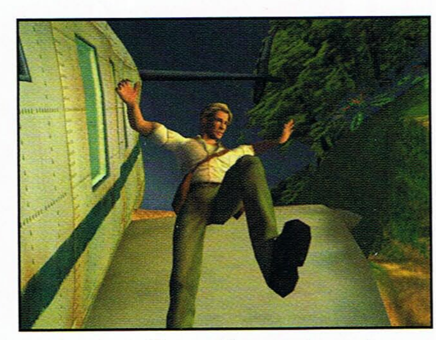
¿QUÉ ECHA DE MENOS DE LOS VIEJOS TIEMPOS?
Lo típico: la mayor creatividad, los riesgos que podíamos asumir.

¿EN QUÉ MEDIDA HA MEJORADO LA INDUSTRIA?
Mucho. Los equipos de desarrollo se han profesionalizado, hay más disciplina, etc.

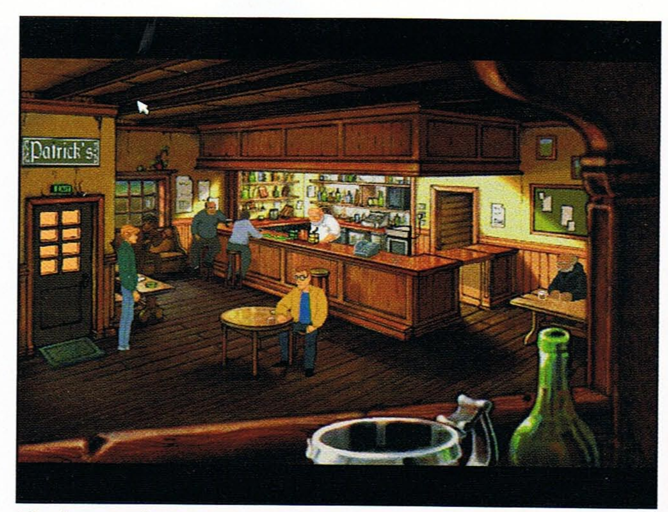
EL ÉXITO DE SUS JUEGOS SE DEBE A...
La innovación. Siempre se ve recompensada.



***The Angel of Death* nos traerá de nuevo a los ya míticos George y Nico.**



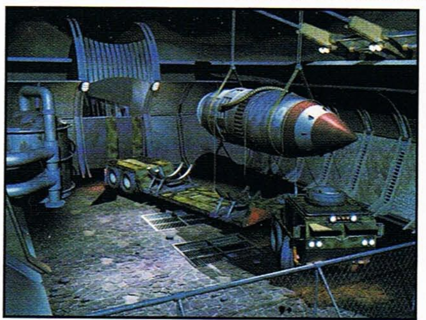
***Broken Sword 3* mezcló acertadamente acción y aventura gráfica.**



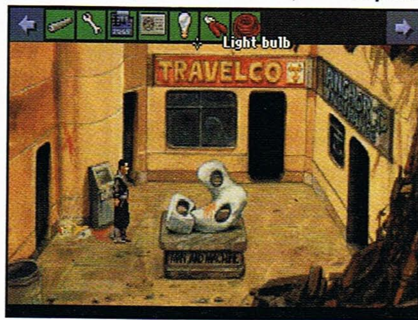
El primer ***Broken Sword*** **costó diez veces menos que la tercera parte.**



Lure of the Temptress **fue un juego tremendamente revolucionario.**



A sangre fría **supuso un cambio de rumbo en la carrera del diseñador.**



La innovación es, según Charles Cecil, el secreto de su éxito.

Su carrera en la distribución no fue del todo mal (en 1988 Activision lo contrató como director de su estudio en Europa), aunque Cecil, hoy en día, no recuerda aquella época con especial cariño. "Pensaba que iba a tener mayor capacidad de decisión", afirma. "Es cierto que tenía responsabilidades, pero no un verdadero control creativo ni editorial sobre el producto. Era un trabajo frustrante".

En menos de diez años, Charles Cecil y su estudio Revolution Software diseñaron cuatro obras maestras

Convencido de que lo suyo era el diseño, Charles se metió en el bolsillo 10.000 libras maternas para fundar Revolution Software junto a Tony Warriner y David Sykes. "Siempre había amado los juegos, concretamente las aventuras, y quería crear las mías propias", declara. Entre ceja y ceja: superar lo hasta entonces publicado.

Los buenos viejos tiempos

Y tanto. Bienvenidos a la época doraba de Charles Cecil. En menos de diez años su estudio se sacó de la manga cuatro obras maestras. Su puesta de largo, *Lure of the Temptress*, convulsionó el género gracias al Virtual Theatre, motor capaz de animar los escenarios de los juegos, hasta el momento estáticos, y que miraba a los ojos a los todopoderosos SCUMM de Lucas Arts y el Creative Interpreter de Sierra.

Pero es en 1996 y 1997 cuando el nombre de Cecil resonó con mayor insistencia gracias a *Broken Sword: La leyenda de los Templarios* y *Broken Sword: Las fuerzas del mal*, serie de juegos tremendamente avanzados, de impecable guión y personajes redondos, que ha recaudado cerca de 100 millones de dólares. Casi nada.

En cierto sentido, a partir de aquel momento la buena estrella de Cecil comenzó a declinar. La aventura gráfica dejaba paso a la acción inteligente y cinematográfica de *A sangre fría* y a la corrección infantil del acompañamiento para el film de Disney *La ruta hacia El Dorado*. Por suerte, George Stobbard acudió al rescate del padre y Cecil volvió a protagonizar portadas con *El sueño del dragón*, la tercera parte de *Broken Sword*, aventura y acción en perfecta comunión. La prueba fehaciente de que los tiempos habían cambiado tanto para su creador como para la industria es que el primer *Broken Sword* costó diez veces menos.

Hoy en día, Charles Cecil compagina su regreso a las vidas de George y Nico con devaneos como el asesoramiento para el juego *El código Da Vinci*. Nadie mejor que él, un tipo que supo ver el filón que se escondía tras los templarios y la mezcla de trama histórica con elementos policíacos.



La ruta hacia El Dorado**, una solvente aventura para los más jóvenes.**

BANDEJA DE ENTRADA

Os habéis aficionado a dejar caer, como quien no quiere la cosa, **una crítica entre lisonjas** y peloteos varios. ¿Pero **dónde vamos a llegar**? ¡Caracoles! **Continuad así de bravos** mientras tengáis ojos y boca. Porque no lo dudéis... **A cada lector le llega su respuesta**.



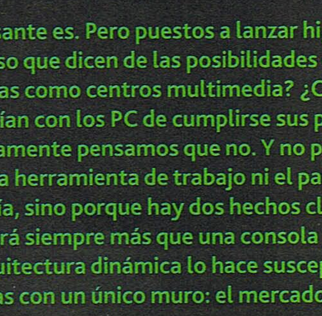
Churras con merinas

No pretendo polemizar sobre las descargas de software ni nada de eso, pero estos días ha ocurrido algo que a más de uno debería darle que pensar. En plena guerra de protecciones, con la infame Starforce a la cabeza, ha ocurrido algo increíble. Muchísima gente esperaba (esperábamos) el lanzamiento de la última entrega de la saga *The Elder Scrolls*. Nos mordíamos las uñas (últimamente los muñones) de impaciencia. Y cuando al fin salió el juego, todos buscábamos por los distintos foros hasta el último bit de información.
El caso es que una de las noticias que más impacto causó fue que el juego no llevaba protección alguna (un simple chequeo para comprobar que el disco está en la unidad ya no se puede considerar protección). El comentario generalizado era que se habían lanzado al vacío y que dejaban abiertas las puertas a la descarga indiscriminada. Pero nada más lejos de la realidad. He visto cómo muchísima gente que está a favor de este tipo de descargas corría desesperado a la tienda de turno para comprar el juego. Incluso muchos ya habían (habíamos) reservado la edición de coleccionista. Y esto es algo que tendría que hacer reflexionar a alguna distribuidora.
Tal vez un juego no se venda más por su nivel de protección, sino por la calidad. Puede que los que se descargan juegos ilegalmente no sean tan despreciables como parecen. En el fondo saben reconocer el valor de un gran juego y pasan por caja cuando el producto lo merece.
Y ahora nos hemos enterado de que *Spellforce 2* y *Heroes of Might & Magic V* no incluirán Starforce como protección... Y otra vez nos encontramos con que muchísima gente los comprará, sobre todo en el caso de *HoM&M*, que saldrá a sólo 20 euros. Ahora reflexionemos un poco.
Sergio Salvatierra (e-mail)

Es inteligente y algo tramposilla esta asociación que creas entre protección del software, calidad y piratería. ¿En serio crees que siempre que sale al mercado un juego de calidad sin protecciones especiales la gente prefiere comprarlo a piratearlo? Si de verdad fuera así, desde luego, daría mucho que pensar. Sin embargo, nos tememos que, incluso a un precio bajo (un factor que sí puede influir más en la decisión de comprar un juego), habrá quien prefiera la opción fraudulenta y gratis.

A la vejez, juegos

Es la primera vez que me pongo en contacto con vosotros, aunque os sigo ya desde la etapa de *Game Live*. Lo que me ha movido a hacerlo es mi apoyo a la carta de Javier Granda, que se mostraba a favor de que regalaseis juegos con mayor solera aunque fueran más antiguos. En mi opinión son varios los factores que lo aconsejan: Por ejemplo, la imposibilidad, al menos

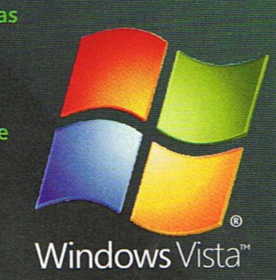


LA CARTA DEL MES

El código Gates

A ver qué os parece esta reflexión. A lo mejor es simplemente una de mis marcianadas, pero si todo lo que he leído es cierto, Windows Vista sería el plan perfecto de Bill Gates para acabar con el mundo de las consolas, incluida la suya propia, la Xbox. Me explico: ahora parece que la PS3 lo tenga todo perdido, que la Xbox 360 ha llegado antes y en plena forma. Sin embargo, luego ocurrirá lo mismo que en años anteriores, que Sony se merendará a Microsoft. Básicamente porque presentarán un catálogo impresionante gracias a lanzamientos exclusivos.
Si esto ocurre, que ocurrirá, podría coincidir con el fenómeno Windows Vista: por lo visto, los ordenadores pasarán a formar parte del mobiliario típico de un salón, tanto o más que un televisor. De hecho, los aparatos de DVD tienen los días contados. Ya murieron las cadenas de música en su día. Ahora los nuevos ordenadores prometen arrasar con cualquier cosa que no sea un televisor. Aunque no me extrañaría que dentro de unos años hubiese un monitor en lugar de una tele.
El caso es que las aspiraciones de Windows Vista de convertir los PC en la herramienta multimedia total podrían también contemplar la exterminación de las consolas. Yo creo que ése es el camino, no acaparar armatostes cada tres años que apenas sirven para jugar.
Julián Vidal. Madrid

Interesante es. Pero puestos a lanzar hipótesis, ¿te imaginas que es cierto todo eso que dicen de las posibilidades de las nuevas consolas como centros multimedia? ¿Crees que acabarían con los PC de cumplirse sus promesas? Sinceramente pensamos que no. Y no porque sea nuestra herramienta de trabajo ni el pan nuestro de cada día, sino porque hay dos hechos claros: un PC abarcará siempre más que una consola y, además, su arquitectura dinámica lo hace susceptible de mejoras con un único muro: el mercado.





LA IMAGEN

COMO UN ROBLE. MATEO ORTIZ (E-MAIL)
Cuánto tiempo sin saber del soldado de fortuna. Mateo, nos has demostrado que los buenos mercenarios siguen en forma a pesar de los años. Fíjate en el colega de John Mullins. Ni la niña de El Exorcista supera esa torsión.

desde mi residencia actual, de encontrar muchos de los juegos antiguos.
Además, sed conscientes de que los lectores fieles a la revista suelen acordarse de la puntuación de los juegos. Es decir, que si regaláis un juego que obtuvo un 6 de puntuación, a mí no me motiva jugarlo un par de meses después. Es más, a veces quedáis peor vosotros porque intentáis "vender" de nuevo un juego que en su día no os llamó la atención.
Es cierto que habéis regalado muy buenos juegos, pero también es verdad que muchos de los que regaláis en esta nueva época están actualmente criando polvo en las estanterías de los centros comerciales y a precios bastante bajos. No estaría mal ir alternando y regalar un juego con cierta solera (que en su día hubiera recibido más de 8 en el análisis) de vez en cuando.
Albert Bonnin (e-mail)

Somos los primeros en ejercer la autocrítica; si no, no publicaríamos esta carta. Sin embargo, ni todas las compañías gustan de abrir sus catálogos de par en par para este tipo de regalos ni los videojuegos resultan económicos. En cualquier caso, cualquier título que regalamos cumple unos mínimos bastante exigentes que nosotros establecemos y puedes estar seguro de que seguiremos luchando para ofreceros lo mejor. Para terminar, una puntualización: un juego con un 6 no es un mal juego.

PC DVD-ROM ¡8,5 GB!
JUEGO COMPLETO + 15 DEMOS
ROL
Arx Fatalis
SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
WAR ON TERROR
TOCA RACE DRIVER 3 (MULTIJUGADOR)
ACT OF WAR: HIGH TREASON
BATTLE OF EUROPE
LOCO MANIA
AIR CONFLICTS
SNIPER ELITE
WAR WORLD: TACTICAL COMBAT
WARPATH
KNIGHTS OF THE TEMPLE II
WWII: TANK COMMANDER
GODS: LANDS OF INFINITY
LIQUIDATOR: WELCOME TO HELL
PARCHES, EXTRAS Y UTILIDADES
PC LIFE Nº 13

Vamos de alterne

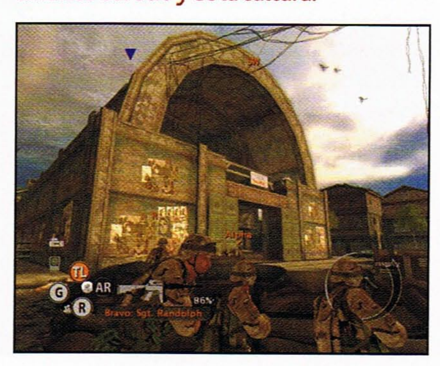
Quiero opinar sobre el tema del juego que incluís cada mes con la revista. Me parece que optar entre juegos antiguos, pero con solera, y juegos recientes es una polémica artificial. Se pueden conseguir las dos cosas simplemente alternando: unos meses juegos antiguos, otros meses juegos recientes. Además, creo que haríais un favor a mucha gente porque daríais a conocer juegos casi olvidados y difíciles de adquirir. Por ejemplo, dudo mucho que *Grand Prix 4*, *Sensible Soccer 98*, *Sid Meier's Gettysburg*, *Warlords III*, *Dungeon Keeper 2* o *Gabriel Knight 3* se puedan conseguir ahora mismo en el mercado. Y nadie duda de su calidad incluso hoy en día. Otro tema es el de los remakes, aunque aquí supongo que habrá problemas de derechos y demás, pero en Internet hay versiones maravillosas de juegos antiguos y podríais incluirlas como complementos en vuestro DVD. Pienso por ejemplo en *Ultima V: Lazarus*. Ahora mismo lo estoy jugando, pero no todo el mundo puede descargarse más de 500 MB. Y lo mismo es aplicable a *Star Control II*.
Víctor Aramendia (e-mail)

Vaya, pensábamos que se iba a crear una polémica entre lectores y en el fondo vienes a decir lo mismo que Albert. Lástima, porque ya estábamos montando apuestas. En fin, que parece que lo añejo triunfa. ¿Nostalgia o crisis en la industria? Lo que está claro es que los clásicos nunca mueren. Y eso es señal de que el mundillo de los videojuegos ha entrado de lleno en la madurez. ¿La prueba de ello? Una perspectiva que ya abarca desde finales de los setenta hasta tres décadas más tarde. O sea, ahora mismo.

Pelea, pelea

Me dirijo al lector Ricardo que opinaba que los videojuegos nos convierten en asesinos y que vosotros con vuestra revista ayudáis a que esto pase. Me pregunto si este hombre ha llegado a jugar un videojuego o simplemente se guía por las ridículas opiniones de la prensa amarilla. Antes de criticar los juegos de guerra que se meta con películas como *Salvar al soldado Ryan*. No hay gran diferencia, pero claro, como el cine es un arte y el videojuego no, pues eso, a por él. La educación de los niños depende de sus padres en primer término. Que no le echen la culpa a los videojuegos. Antes de soltar pestes, invito a todos los lectores a que vuelvan a leerse ese estupendo artículo que publicasteis hace algunos meses llamado "La mala prensa de los videojuegos". En mi opinión ahí esta la respuesta a estas críticas infundadas que, en realidad, buscan excusarse de la responsabilidad de los actos de cada uno.
Dragomir Krassimirov Bojkilov (e-mail)

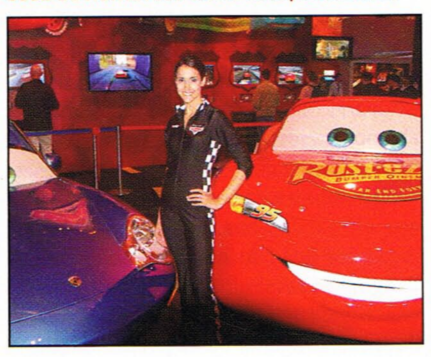
Pues eso, Dragomir busca pelea. Aunque los incautos tendréis otro duro adversario, mejor dicho, más de una docena, porque suscribimos su opinión en un 95 por ciento. Ese cinco por ciento, y si nos permitís que hagamos de abogados del diablo, es el actual auge de la violencia en todos los ámbitos del ocio y de la cultura.



Lo mejor de la E3

Aprovecho que mi mujer prefiere leer *Cosmopolitan* antes que *PC Life*. Y lo confieso: a falta de leer vuestro reportaje sobre la E3, que espero que salga este mes o el que viene, lo mejor para mí son las chicas. Qué bombones, con sus modelitos que parecen sacados de un *outlet* de Playboy. Qué maravilla. Me da la sensación de que este año han ido más tapaditas que de costumbre. Pero, así y todo, qué envidia. La E3 debe de ser como el paraíso en la Tierra. Por cierto, que en esta página www.e3girls.com podéis encontrar fotos de este congreso y de años anteriores. Por cierto, que aparte de tener muy buen gusto (je, je), juego con el PC y me lo paso pipa con vuestra revista.
Uno que sabe (e-mail)

Los únicos que pueden responderte son el Inefable y Frodo Pita, nuestros enviados especiales a la E3. La verdad es que no sueltan prenda. Afirman que fueron a trabajar, pero el caso es que nadie ha conseguido ver las fotos que se sacaron en Los Ángeles. Pero, un momento, no deberíamos responderte porque eres un cobardica de tomo y lomo. Y no es porque firmes con un seudónimo, sino por negarle a tu esposa la posibilidad de leer *PC Life*. ¿O es que esto es como el coñac de todo a 100, sólo cosa de hombres? Da la cara, sabiondo.



EL CONTRAPUNTO

Salvado por la franquicia

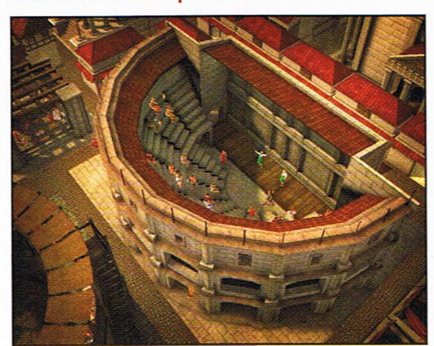
Normalmente me reconforta mucho vuestro criterio de valoración de los juegos. Sólo a veces me encuentro con sorpresas como ésta. A las claras: me parece a todas luces excesivo el 8 que le habéis dado a *El Padrino*. Yo era uno de esos usuarios que esperaba este juego con toda la ilusión del mundo y ahora que lo he acabado sólo puedo sentir decepción. Creo que si no hubiese sido por la película que recrea, la nota no habría pasado del 6. Gráficamente está muy lejos de aprovechar todo el potencial de un PC y no puede ocultar su naturaleza de lanzamiento multiplataforma. Su único gran punto a favor es el de la caracterización de los personajes, con las voces de los actores reales, y la música, aunque el tema central se haga bastante repetitivo. A pesar de todo ello, como juego de gánsteres se queda muy lejos de *Mafia*, algo especialmente sangrante si tenemos en cuenta que el título de Illusion Softworks fue publicado en el año 2002, y como simulador criminal no le llega a la saga *Grand Theft Auto* ni a la suela de los zapatos.
Andrés Montesinos. Cuenca

Nunca llueve a gusto de todos. Lo importante es que nos digas si realmente los argumentos empleados en el análisis justifican la nota. Y si tenemos avalancha de cartas, siempre podemos dejar al bueno de Masnou con un severo régimen a base de juegos de Nintendo DS.

El lector dispone...

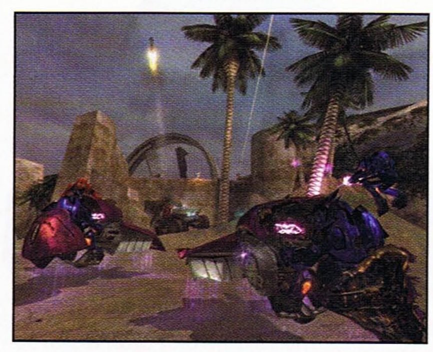
Quiero felicitaros por ser la mejor revista de videojuegos que he comprado hasta la fecha. Sois muy sinceros a la hora de puntuar los juegos y no os dejáis influir por el "tamaño del maletín". También quiero felicitaros por el estupendo reportaje sobre los juegos ambientados en la antigüedad. A alguien como yo, que es un fan del tema, le ha resultado genial. Ahora, después del pelotilleo, vamos al grano:
¿Funcionará *Civ City: Rome* en mi ordenador? Tengo un AMD Sempron 2800+ a 2 GHz y con 512 MB de RAM.
A propósito, algunas sugerencias para juegos que podéis regalar: *Knights of Honor*, *Imperivm* o alguno de los primeros *Stronghold*.
P.D.: Publicad mi carta u os hago la Decimatio.
Centvrion Romervs (e-mail)

Mezclas halagos con maldiciones. No sabemos qué es eso de la Decimatio, pero mejor a la competencia. De momento, a falta de unos requisitos mínimos confirmados por parte de los editores, nuestro eficiente Doctor Salas considera que con tu equipo deberías disfrutar de *Civ City: Rome* sin problemas. Respecto a los juegos de regalo... Vosotros proponed, proponed, que nosotros haremos cuanto podamos.



Qué poca fe

Hace un tiempo leí en la revista, creo que en el número 12, que Microsoft había decidido por fin (ya era hora) sacar una versión PC de *Halo 2*. A mí, que compré el primero con muchísima expectación y lo he rejugado hasta la saciedad, lo primero que me produjo fue una gran alegría... Acompañada de cierto escepticismo. Supongo que la gente que sentía tanta simpatía por este juego como yo y que ha jugado a la nueva versión en Xbox habrá sentido lo mismo. Un sentimiento de ira, impotencia, indefensión y, por qué no, pena. En mi opinión la versión de *Halo 2* para Xbox es infumable. No es que tenga unos gráficos mediocres (nada de eso), ni que resulte poco trepidante (que tampoco es el caso). El problema, señores de Microsoft, es la localización del juego. Y el que no se haya dado cuenta presenta graves problemas auditivos. El hecho de oír las conversaciones entre marines en un idioma mezcla de español de México, Argentina, Perú y Cáceres para mí hace que el juego sea de lo peor que he tenido la desgracia de oír y jugar. Y, ojo, no tengo nada en absoluto en contra de nuestros vecinos latinos, pero yo vivo en España, y como es lógico, prefiero jugar un juego en un castellano que comprenda perfectamente. De la misma manera, imagino que un mexicano disfrutará mucho más del juego si está doblado al español de México. Eso se llama localización. Y si no, para hacer las cosas mal hechas, que no lo traduzcan.
Aparte de todo esto he leído que no pretenden incluir ni un solo cambio. Además, todavía no sabemos con cuántas canas vendrá este juego, pues no olvidemos que ya lleva un tiempo publicado. Para



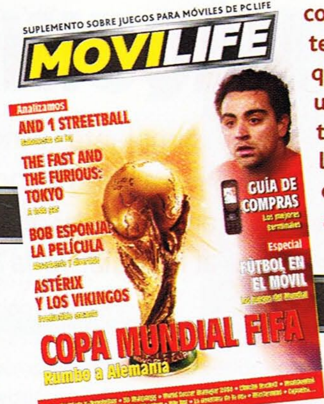
colmo parece que sólo quieren sacarlo con compatibilidad con su nuevo sistema operativo, Windows Vista. Definitivamente, y en vista de lo que nos espera, no tengo muchas esperanzas de que el juego de Bungie y Microsoft vaya a gustarme una décima parte de lo que lo hizo el primero. A menudo el original es siempre el mejor, o si no que se lo pregunten a *Prince of Persia*.
Edgar Frías. Barcelona

Prince of Persia, alias el Principito, dice que no sabe nada de partes, que él forma un todo con sus compañeros. Al menos es lo que ha contado su asesor de imagen. Respecto a tu gran duda, no te daremos el disgusto. Estamos muy lejos de poder afirmar que *Halo 2* vaya a tardar muchísimo más en salir para PC y que vaya a defraudar en comparación con su predecesor. Lo que sí está claro es que el doblaje de la versión para Xbox fue una chapuza.

Movilife también mola

No sé si éste es el lugar correcto, pero no he visto una sección similar en *Movilife*. Bueno, al grano... Lo que os tengo que decir es que me gusta mucho el suplemento de móviles. Hasta hace unos meses no le hacía caso, la verdad. Todo empezó cuando decidí descargarme por una birria de euros *Doom RPG*. Una pasada. Luego probé con uno de los *Worms*. Y desde entonces no he parado. Ahora estoy enganchado a uno de los sudokus del reportaje (*Platinum* se llamaba). Lo mejor de todo es que no necesito una consola de 200 euros para entretenerme mientras viajo las dos horas diarias en tren. En ese sentido *Movilife* cumple el objetivo, que es aconsejarme sobre los mejores juegos disponibles. Y sólo desde que juego con el móvil soy consciente de su utilidad. Lo dicho, gracias.
Gerard Pinilla. Lleida

Nosotros creemos también en el presente y en el futuro de *Movilife*. El potencial es enorme, pero es que ahora mismo es divertido. O sea, juegas y te entretienes: el súmmum del ocio electrónico portátil. Además, como bien dices, no hace falta ser un potentado para disfrutar de juegos que en ocasiones son adaptaciones de verdaderos monstruos del software de todos los tiempos.



La buena gente

Soy un maníaco de los juegos de acción desde que tengo uso de razón. He jugado a *Wolfenstein*, los primeros *Doom* y el genial *Duke Nukem 3D*. Más recientemente *Doom 3* y, Dios salve a Valve, *Half-Life 2*. Pero con ninguno de ellos he sentido el miedo y la emoción que pasé jugando a *Alien vs. Predator*. ¿Os habéis pasado recientemente por las partidas multijugador del *AvP2*? ¿Qué juego con cinco años puede presentarte esa cantidad de servidores activos, clanes y jugadores? ¿Cómo es posible que a mis 32 años aún salte del teclado porque un *predalien* me esté pegando un bocado? A lo que iba, he visto que se están recogiendo firmas virtuales para que Fox Interactive saque una tercera parte. ¿Sabéis algo de todo esto? ¿Tenéis pensado regalar *AvP2*? (Decidme que sí, aunque sea mentira, que mis CD originales están ya desgastados). Respecto al nuevo debate, juegos antiguos o nuevos, creo que habría que dar una de cal y otra de arena, un mes uno de actualidad y al mes siguiente un clásico como por ejemplo... no sé... *AvP2*. Saludos y seguid así que os compro cada mes aunque el juego no me guste. Y es que soy así de bueno.
Midian Midian Midian (e-mail)



¿Así que te gusta que te peguen bocados? ¿Y qué será lo siguiente? ¿Que te fustigue un alien con su cola? Por Dios, un poco de compostura. Más allá de tus tendencias masoquistas, hay que reconocer que *AvP2* es un maravilloso juego. Como tú bien dices, lo demuestra la cantidad de gente que lo continúa jugando pese a su antigüedad.

Breve pero claro

Unas líneas para agradeceros vuestras deferencias respecto a los aficionados a los simuladores de vuelo, en estos tiempos en que nuestra afición no pasa por sus mejores momentos. Sé que no es un tema que esté muy de moda ni que despierte un apetito comercial inmenso. De ahí mi agradecimiento.
Santos "Sierra" Casado. Barcelona

Gracias a ti, por supuesto. El mundo de la simulación es una galaxia que por sí misma justificaría una publicación mensual. En cualquier caso, ya que sois minoría respecto a los jugadores habituales, creo que deberíais participar más en éste y otros foros. Básicamente del mismo modo que has hecho tú, pero también enviando ideas, noticias, etc. Nos morimos de ganas por publicar algún mensaje que se atreva a desbaratar los análisis del piloto loco "Tuckie" Artigas. Ánimo, la revista es vuestra (también).

DATOS

PARTICIPA

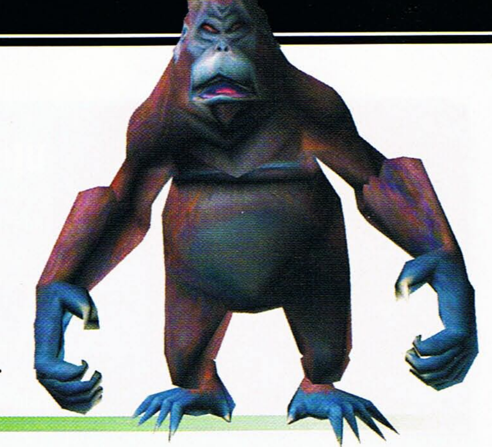
Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:

PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com

PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA



Parcheamos juegos, colocamos implantes e incluso **tuneamos ordenadores** para que la conexión a Internet no te traicione. Y es que **por nada del mundo** queremos que **tu ordenador te deje** en la cuneta. Ahora que se acerca el Mundial, ***joga bonito*** y tranquilo.

Más negro que blanco

Os escribo con el fin de solucionar un tema que me trae de cabeza. Resulta que me he comprado la reedición de *Black & White*. Lo instalé sin problemas, pero a la hora de ejecutarlo el muy despiadado se negó a funcionar. Más mosqueado que una cebra en un hipódromo, acudí presto y veloz a la tienda a devolverlo. A todo esto, por el camino me fijé en que el manual decía que este juego sólo funcionaba con versiones de Windows anteriores a XP. Ya en la tienda, el amable dependiente me explicó que por razones antipiratería me cambiaría el juego si al instalarlo en su ordenador no funcionaba. Para mi sorpresa el juego se ejecutó perfectamente en un ordenador muy similar al mío y con Windows XP. Mi pregunta es la siguiente: ¿qué debo hacer para disfrutar de este maravilloso juego en mi PC?
Anónimo (e-mail)

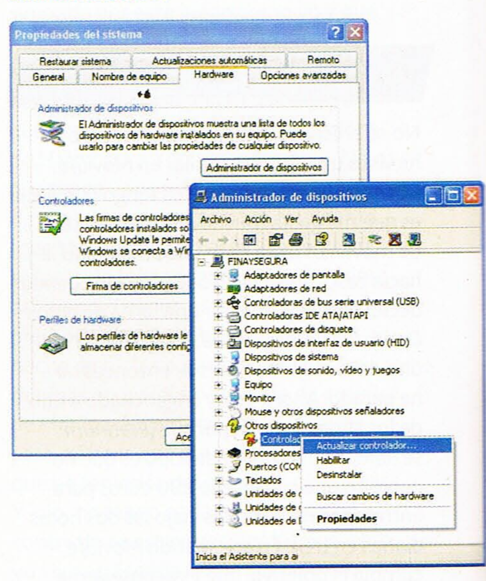
Es cierto que el juego puede fallar con algunas versiones de Windows XP, aunque existe un parche, el 1.2, que soluciona parte de estos problemas. De todas formas, si no quieres complicarte la vida, tal vez puedas prescindir del parche. Trata de ejecutarlo con compatibilidad con versiones anteriores de Windows. Para ello, pulsa con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y selecciona la opción Propiedades. Selecciona la pestaña Compatibilidad y en ella la casilla Ejecutar este programa en el modo de compatibilidad... De entre las opciones que se hallan en el menú desplegable, elige Windows 98 / Windows Me. Ya está. Ahora el juego debería ejecutarse con compatibilidad para este sistema operativo. Ojo, porque esta opción puede fallar si no se han instalado los controladores de 16 bits de la tarjeta de vídeo o audio. Así que ante el menor síntoma, prueba a instalarlos de nuevo.



Don controlador

Tengo un grave problema: hace poco me formatearon el PC y desde entonces, cada vez que trato de jugar, a los dos o tres minutos se me reinicia el ordenador. Antes tenía seis ventiladores en el PC y ahora sólo hay uno: ¿tengo que pensar que todo esto se debe a un problema de refrigeración?
Una cosa más: muchas veces leo en vuestra revista soluciones que pasan por actualizar controladores, y he de deciros que si esto es el problema, yo no tengo ni idea de cómo se hace. Os agradecería que me lo explicaseis un poco.
Daniel Zafra (e-mail)

Cuando el PC tiene una temperatura excesiva, el ordenador se detiene para evitar males mayores. Raras veces se reinicia. De hecho, sólo puedes ponerlo en marcha cuando la temperatura ha descendido a los niveles considerados normales. Todo apunta a que es la tarjeta gráfica la que provoca este reinicio. Si formateaste tu PC recientemente, lo más probable es que esté funcionando con controladores genéricos y, por lo tanto, tenga algún problema a la hora de aplicar las tecnologías (PixelShader, filtro anisotrópico, etc.) del juego. Este problema lo solucionarás instalando la última versión de los drivers. Para hacerlo basta con que te bajes los controladores de la tarjeta gráfica desde la página web del fabricante del procesador (ATI o nVidia). Son controladores genéricos que funcionan con muchos modelos del fabricante. También los encontrarás en nuestro DVD. Para instalarlos, sólo tienes que ejecutarlos. Ahora pasemos al asunto de la actualización de los controladores, ya que puede interesar a muchos lectores. Para actualizar los drivers de cualquier dispositivo, lo primero que debes hacer es asegurarte del modelo del dispositivo e ir a la página web del fabricante. Allí encontrarás el acceso a los controladores o drivers. Una vez descargados, descomprímelos en una carpeta. Selecciona el icono Mi PC, haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona Propiedades. En la nueva ventana, selecciona la pestaña Hardware y, en ella, Administrador de dispositivos. En la nueva ventana, podrás ver los dispositivos instalados. Presta atención a los que presenten algún tipo de conflicto. Haz clic en el + que precede a la categoría y selecciona el dispositivo cuyos controladores quieras actualizar. Pulsa el botón derecho y selecciona Actualizar controlador. A partir de allí, sigue los pasos que se te indican. Sólo tienes que preocuparte por indicar la carpeta que contiene los drivers que descargaste con antelación.



Eliminar Oblivion

Bueno, como reza el asunto, tengo un problema relacionado con el juego *Oblivion*. La verdad es que desconozco el motivo, pero el caso es que me es imposible desinstalar el juego. He intentado ejecutar directamente el archivo setup.exe del DVD, pero mi gozo en un pozo. Cuando intento desinstalar el juego me sale un mensaje de error

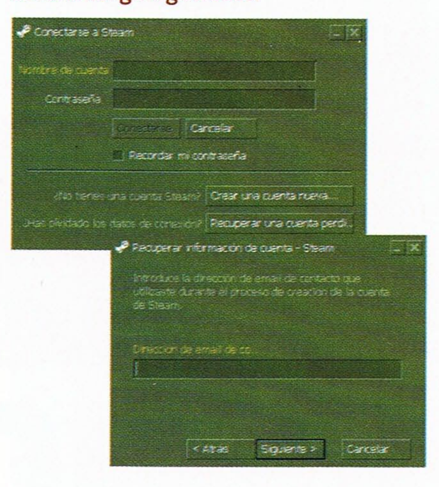
que me advierte de que hay programas ejecutándose en segundo plano. Ni idea de cuáles son. Por cierto, intenté desinstalarlo porque el vídeo de la introducción se ve defectuoso, con constantes ralentizaciones y cortes. En cambio, el juego funciona bien. Yo creo que el fallo puede provenir del propio *Installshield Wizard*, pues no se me cierra automáticamente aunque haya terminado la instalación. Total, que me toca cerrarlo "a saco" a través del Administrador de tareas (esto sólo me pasa en este juego). Bueno, os paso los datos de mi PC: PIV a 3 GHz, 1 GB de RAM, Win XP SP2 y tarjeta gráfica Nvidia Geforce 6600 GT 128 MB con controladores 81.98. He intentado ponerme en contacto con el servicio técnico, pero no se han dignado a contestarme, y ya hace varias semanas de eso. Ya veis cuál es la recompensa a los que nos negamos a piratear juegos. Te compras el original y pasan de ti. En fin, espero que me podáis ayudar de nuevo.
José Luis Vichs (e-mail)

El problema es que has cancelado la instalación antes de que finalizara. Deberías esperar a que el cuadro de diálogo se cierre. A veces puede tardar un poco según el programa. Al forzar la salida, el ordenador no registra la instalación del programa. Lo mejor que puedes hacer, por tanto, es intentar reinstalar el programa y deja algo de tiempo para que el instalador finalice las operaciones. Si lo que quieres es desinstalarlo, inténtalo desde el modo A prueba de fallos. Para acceder a este modo, en el que se cargan los programas y controladores mínimos para que el sistema funcione, debes pulsar F8 durante el arranque de la máquina. Una vez dentro del sistema A prueba de fallos, desinstala *Oblivion*. Debería dejarte.

Steam perdido

Necesito vuestra ayuda. Desde hace un par de semanas no puedo conectarme a ninguna de mis cuentas Steam. He intentado recuperar las contraseñas introduciendo mis CD-Key, mis datos y todo lo que me piden para que lo envíen al correo. Sin embargo, no llegan los datos. Sé que existen más formas para recuperarlas, pero con la Web de Valve y la de Steam no soy capaz de avanzar. Por favor, un cable.
Elliot Castellanos (e-mail)

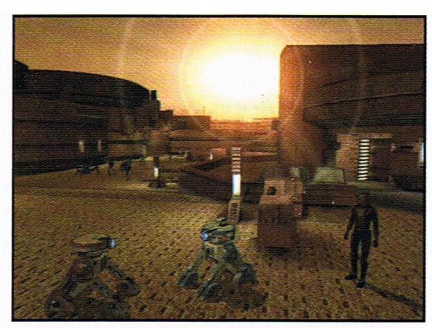
Para recuperar una cuenta en Steam lo mejor es emplear la consola que te ofrece el fabricante. Una vez abras la consola de recuperación, en la parte inferior encontrarás la opción Recuperar una cuenta perdida. Desde esta opción, podrás recuperar cuentas simplemente con la clave del CD o la dirección de correo electrónico que utilizaste para dar de alta la cuenta. Ten cuidado, no hayas incumplido sin querer el contrato con Steam. Se toman muy en serio los posibles trapicheos y sobre todo la piratería. Ante la sospecha de irregularidades pueden llegar a deshabilitar las cuentas de todos los juegos que un usuario tenga registrados.



Los caballeros dimiten

Tengo un problema con mi recién comprado *Caballeros de la Antigua República II*. Consigo entrar en el juego, pero al cabo de un rato (de 3 a 10 minutos) algo me expulsa del juego. Todo lo que recibo a cambio es el siguiente mensaje de error: Microsoft Visual C++ Runtime Library Runtime error! Program: C:\ Archivos de Programa \ LucasArts \ SWKotor2 \ swkotor2.exe abnormal program termination. Espero que esto no signifique que tengo una copia defectuosa. ¿Se puede solucionar? Si sirve de algo, tengo un PIV a 1,2 GHz, 383 MB de RAM y GeForce FX 5200 de 128 MB. Gracias por todo.
Javier Ramos Velasco (e-mail)

Este error aparece cuando alguno de los archivos que componen las librerías de MS Visual C++ presenta alguna incompatibilidad con el programa que se ejecuta. Normalmente el problema se soluciona actualizando el sistema operativo o instalando un parche en el juego que solucione el bug. Así que en tu caso, te recomendamos que actualices el juego. Si todo sigue igual, tendrás que aplicar el plan Renove a tu sistema operativo.

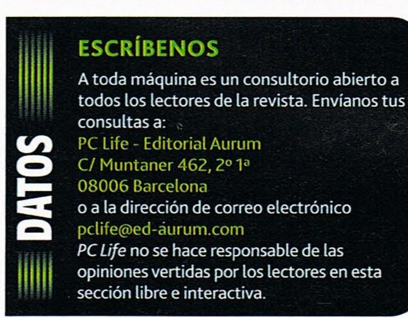


Ping de capa caída

Tengo problemas cada vez que me enfrento a juegos online. El caso es que, por ejemplo, en *Jedi Knight: Jedi Academy* estoy jugando con un ping razonable, entre 58 y 60, y de repente me aparecen varios mensajes alertándome de que la conexión se ha interrumpido. Además, mi ping se dispara hasta 999. ¿Cómo soluciono el problema?
Álvaro Menéndez (e-mail)

Uno de los problemas de Internet es que la información no siempre pasa por el mismo sitio. Los paquetes de datos acostumbran a buscar el camino más corto, pero no siempre lo encuentran. Las causas del aumento de ping pueden ser muchas y seguramente poco tienen que ver con tu ordenador. Puede ser que el servidor se sature de usuarios o que la compañía que te ofrece conexión a Internet no dé para más. Existen aplicaciones, como el programa Turbo Internet Booster 1.2, que permiten mejorar el rendimiento de la conexión a Internet y reducen las desconexiones. Lo más sensato es que cambies de servidor hasta que halles el que te ofrezca el mayor rendimiento posible.




DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life - Editorial Aurum
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- PRINCE OF QIN

DEMOS
- RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS
- TITAN QUEST
- VECINOS INVASORES
- FIRE DEPARTMENT 3
- CITY LIFE
- RUSH FOR BERLIN
- WILDLIFE PARK 2
- SUPREME RULER 2010
- PACIFIC STORM
- DAEMONICA (demo 2)
- UBERSOLDIER
- DOWN IN FLAMES (demo 2)
- DUNGEON LORDS: COLLECTOR'S EDITION

PARCHES
- QUAKE 4 v. 1.2
- BROTHER IN ARMS: EARNED IN BLOOD v. 1.3
- AGE OF EMPIRES III v. 1.06
- COMMANDOS: STRIKE FORCE v 1.2
- COMMANDOS: STRIKE FORCE v 1.2 (x-Fi)
- CIVILIZATION IV v. 1.61
- TH3 PLAN v. 1.1
- F.E.A.R. v. 1.4
- ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II v. 1.03
- TOMB RAIDER: LEGEND v.1.1
- SERIOUS SAM 2 v.2.070
- SW: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II v. 1.0b
- SPELLFORCE 2 v.1.01
- X-PLANE REVOLUTION v. 8.40

EXTRAS
- KILLING FLOOR MOD (UNREAL TOURNAMENT 2004)
- STARGATE BFM v. 0.3 MOD (BATTLEFIELD 1942)
- STARGATE BFM V.0.3 SERVER MOD (BATTLEFIELD 1942)
- CRASHDAY SDK
- PRO EVOLUTION SOCCER 5 WORLD CUP MOD (PES 5)
- BALLISTIC WEAPONS GOLD V. 1.6 MOD (UNREAL TOURNAMENT 2004)

UTILIDADES
- ATI CATALYST 6.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 84.21 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Cambiar la historia de China en la piel de un miembro de la dinastía Qin **quizá abra tu apetito**. Pero tranquilo, que para eso están las **demos y** los **vídeos de la E3**, para saciarte. Prepárate para **conquistar el mundo**, ser un héroe o lo que toque.

JUEGO COMPLETO



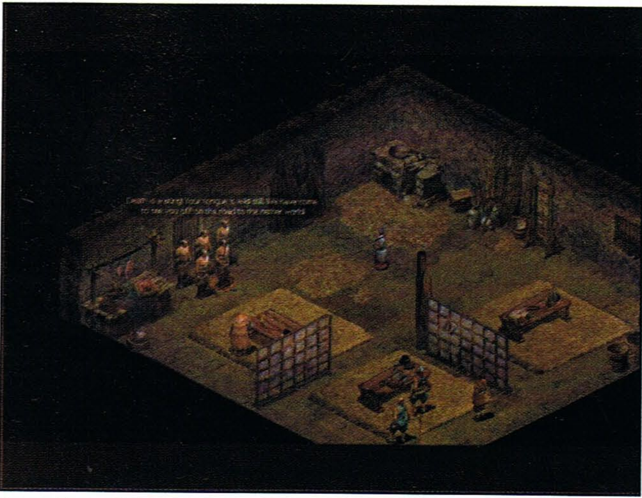
PRINCE OF QIN

Nos habría gustado regalarte un viaje a la Antigua China, pero ni el presupuesto ni la vieja máquina del tiempo nos lo han permitido. Así que te proponemos este juego que te trasladará a la China de la dinastía Qin y te permitirá, ahí es nada, cambiar el curso de la Historia.

Que sepas que se basa en el período en que el emperador Ying Zheng unificó la China en un solo país. Además, creó un gobierno centralista y dotó a los chinos de un único sistema de leyes. Si te damos la clase de Historia es porque este juego deslumbra por su excelente ambientación. Los personajes que intervienen no han salido de la mente perversa de un guionista, sino de los anales del mundo. Incluso lugares como la Gran Muralla o los Guerreros de Terracota aparecen en el juego. Pero, claro, el guionista tenía que hacer de las suyas. De hecho, tú mismo podrás escribir el libreto. Que sepas también que este juego introdujo por primera vez la sucesión de múltiples escenarios sin tiempos de carga, amén de la posibilidad de experimentar varios finales. Además, a medida que se escribe



No todo es desarrollar tu personaje. También deberás luchar.



La acción es fluida, ya que no existen pantallas de carga.

GÉNERO: Rol / Acción
DESARROLLADOR: Object Software
REQUISITOS: PII 266 MHz, 128 MB de RAM, 1,2 GB libres, tarjeta gráfica de 2 MB, DirectX 8.0.
INSTALACIÓN: D:\Autorun.exe

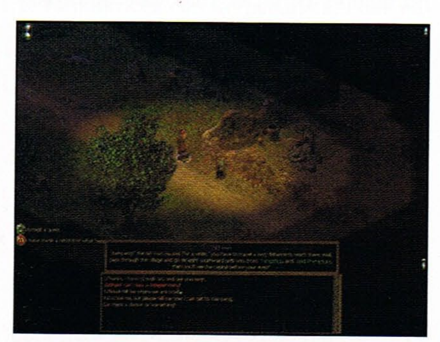
CONTROLES

Pausa: Barra espaciadora
Seleccionar personajes: 1 al 5
Seleccionar a todos: Tabulador
Seleccionar objetos para uso inmediato: F1 a F6
Inventario: B • **Menú de atributos:** C
Mapa: M • **Crear equipo:** P

la historia, el juego va aportando nuevos enemigos, armas y equipamiento.

Empiezas creando un personaje original o utilizando uno de los preestablecidos. Puedes escoger entre las cinco clases: paladines (paladins), guerreros (musclemen), asesinos (assassins), magos (wizards) o brujas (witches). Cada una de ellas dispone de armas y magias propias. Durante el juego podrás ir mejorando sus habilidades o incluso modificarlas.

Los filósofos chinos creían que el mundo estaba compuesto por cinco elementos (metal, madera, agua, fuego y tierra) y que interactuaban entre ellos mejorando o reduciendo sus características. Esto se traduce en que tanto armas como habilidades del juego están condicionadas por estos elementos, por lo que su sabia combinación es la clave para superar a tus rivales. Eso sí, la suma no siempre da un resultado positivo, ya que algunos elementos combinados pierden puntos. Aparte deberás conocer a tus rivales y estudiar el mejor modo de enfrentarte a ellos, principalmente cuando se trate de rivales poderosos.



Los diálogos recuerdan a las aventuras gráficas. Tendrás más de una respuesta.

TENLO A MANO

Los menús de tu personaje te permitirán configurar sus características y habilidades.

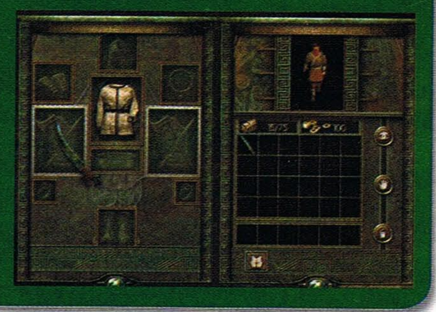
HABILIDADES

Utiliza la pantalla de habilidades para asignarles teclas de acceso rápido y poder emplearlas de forma ágil durante la partida. De este modo sacarás más partido a las habilidades de tu personaje.



INVENTARIO

Podrás recoger o comprar ítems y equipamiento para tu personaje. De este modo serás más efectivo. Si tu inventario está lleno, puedes utilizar la herrería a modo de consigna.



La interfaz de combate es muy simple. Sólo tienes que colocar el cursor sobre el enemigo para que se líen a mamporros. Además, puedes emplear atajos de teclado para utilizar las armas y magias.

Durante la partida no faltarán ociosos que se unan a tu causa. Hasta cuatro serán los integrantes de tu séquito, cuatro personajes que se unirán a tu héroe y que también podrás controlar. A la derecha de la interfaz encontrarás los retratos de los miembros de tu clan. Sólo tendrás que seleccionar su icono para controlarlos. Si en lugar del botón izquierdo del ratón aplicas el derecho, podrás acceder a sus atributos e inventario.

Hasta cuatro serán los personajes que se unirán a tu héroe y que también podrás controlar

MODUS OPERANDIS

Hay distintas fórmulas para llenar tu inventario. Lo habitual es despojar a los caídos en la batalla de sus pertenencias. Otra manera es pagar religiosamente por tus adquisiciones. Puedes hacer la compra mediante trapicheos con otros personajes o en los comercios que encontrarás en las ciudades. También te toparás con cofres del tesoro, aunque puede que se te resistan a menos que desarrolles la habilidad de abrir cerraduras. Si el inventario está a rebosar, puedes dejarlos en la herrería. El herrero los custodiará y podrás acceder a ellos más adelante.

Prince Of Qin es uno de estos juegos que en su día se liaron la manta a la cabeza y optaron por el riesgo con denominación de origen. Una mezcla de géneros y un mundo dinámico que hacen de este título una experiencia difícil de olvidar. Rol, acción y un perfecto equilibrio a la hora de luchar son algunos de los alicientes de este título. Además, podrás reescribir un pedazo de la Historia. ¿Resistirás la tentación?

DEMOS

RISE OF NATIONS

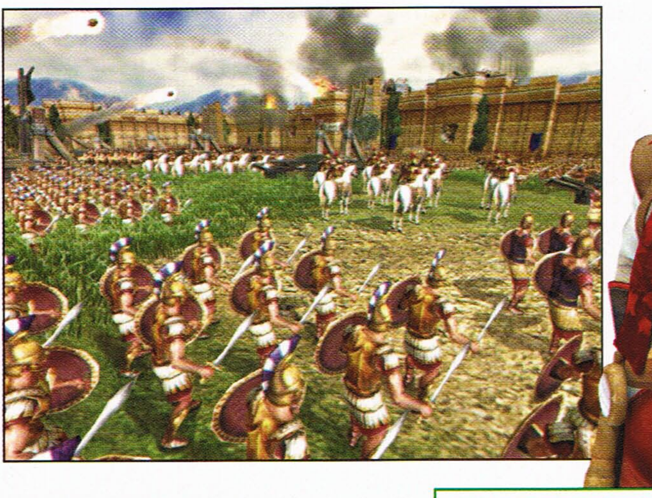
Rise of Legends

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Big Huge Games
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 512 MB de RAM, 667 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Una nueva entrega de esta saga de estrategia que ahora se ha encaminado por derroteros más fantásticos. El duelo está servido: tecnología contra magia. Abre la mente y saluda a criaturas místicas, máquinas alucinantes y golpes de magia que sentirás en la carne de tus huestes. En la demo podrás jugar partidas rápidas contra el ordenador en varios escenarios. ¿Te lo vas a perder?



TITAN QUEST

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Iron Lore Entertainment
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIV 3 GHz, 1 GB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego de rol que tiene todos los números para erigirse en el verdadero sucesor de *Diablo*. Está ambientado en la antigua Grecia, con sus poderosos héroes y titanes. En la demo podrás jugar dos escenarios: El camino a Helos y El valle de Pellana. Para llevar a cabo las misiones, podrás elegir entre tres héroes con sus propias características y habilidades. En el juego no faltan interesantes objetivos secundarios.



VECINOS INVASORES

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Activision
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 252 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Atacar: 4 (Bloq. numérico)
Lanzar bola: 6 (Bloq. numérico)

Entretente con estos divertidos animalitos que van sembrando la destrucción a su paso. En esta demo podrás saborear algunos de los niveles del juego con sus variopintos objetivos. Desde romper jaulas de pájaros a bellas estatuas que encontrarás en los jardines. Pero también encontrarás elementos peligrosos, como perros que te reciben con un pedo aturdidor.



FIRE DEPARTMENT 3

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Montecristo
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 525 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

¿Siempre has querido sentirte bombero? Esta demo te pone la manguera en las manos para frenar las llamas. Tendrás que llevar a cabo tres misiones distintas. La primera de ellas en el aeropuerto de Dusseldorf. Afánate a rescatar víctimas mientras intentas frenar el avance del fuego hasta la llegada de unidades de refuerzo. La clave para controlar el incendio pasa, desde luego, por localizar las tomas de agua.



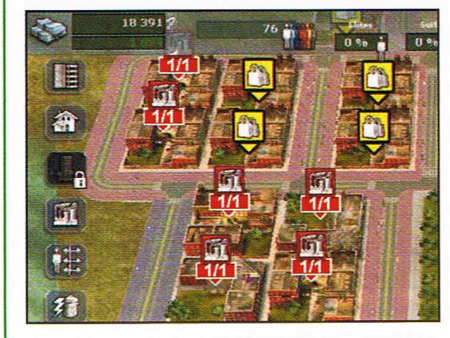
CITY LIFE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Montecristo
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 818 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Levanta tu propia metrópoli con la demo de este juego. O, mejor dicho, iníciate, ya que tendrás acceso a un solo mapa libre del modo Escenario. De los seis tipos de habitantes de los que consta el juego, podrás controlar tres. La partida, por su parte, concluye cuando alcanzas los 25.000 habitantes o percibes 3.000 dólares en ingresos mensuales. Si no quieres trifulcas, más vale que mantengas a la plebe ocupada.



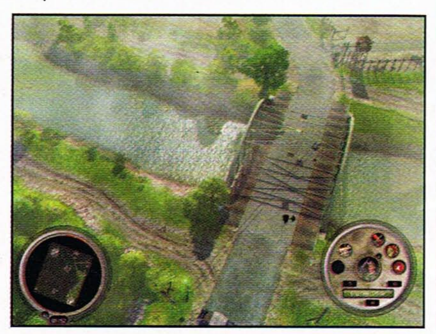
RUSH FOR BERLIN

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stormregion
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 449 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

La Europa continental vuelve a estar que arde, con los Aliados a punto de asestarle el golpe definitivo al Tercer Reich. Este juego de estrategia en tiempo real presta mucha atención a los oficiales que dirigen las tropas en el campo de batalla. Cuentan con una interfaz propia para asignarles tareas. Cuídalos, ya que sin ellos el ejército se desmelenará sin remedio. Mata el gusanillo con unas pocas misiones donde priman los carros de combate.



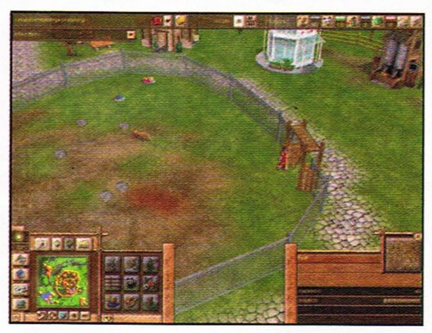
WILDLIFE PARK 2

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Deep Silver
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 340 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Si tienes muy visto el zoo de tu ciudad, construye uno propio. La demo te ofrece tres misiones distintas y el acceso a un escenario libre. Deberás equipar el zoo con instalaciones y el personal necesario a la vez que intentas garantizar el bienestar de los animales. Un indicador te mostrará el nivel de satisfacción de los bichejos y cuáles son sus necesidades. Así que cuídalos asegurándote de que estén cómodos y con el estómago lleno.



PACIFIC STORM

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Buka Entertainment
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 512 MB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Juego de estrategia ambientado en el convulso Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. En la demo podrás entrenarte con el tutorial y probar tres de los escenarios. Dispondrás de aviones y barcos.

DAEMONICA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: RA Images
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 396 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un puré de misterios e intrigas es el plato fuerte de esta aventura ambientada en la Edad Media. Encarnarás a Nicholas Farepoynt, un investigador capaz de hablar con la mismísima muerte.

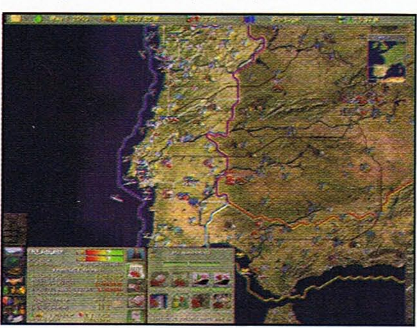
SUPREME RULER 2010

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Black Bean
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PII 400 MHz, 128 MB de RAM, 130 MB libres, tarjeta 3D de 8 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego de gestión en el que tomarás las riendas de un país. Tendrás la responsabilidad de expandir la nación e incluso de conquistar política o militarmente a tus vecinos. En la demo podrás jugar las primeras misiones de la campaña y dos escenarios (Paris Attacks y Kansas vs. North West). También está disponible un completo tutorial para que te familiarices con la mecánica. Pues nada, a gobernar sin pasar por las urnas.



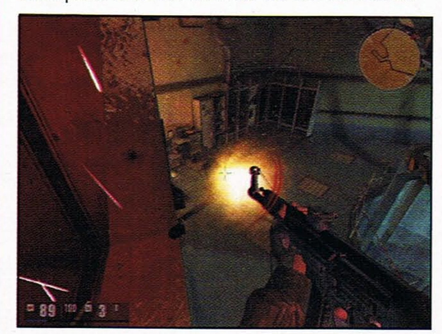
UBERSOLDIER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: CDV Software
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIV 2,4 GHz, 512 MB de RAM, 723 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Agacharse:** Z
Utilizar: E

Un juego de acción que te sitúa en una realidad alternativa de lo más terrorífica: imagínate que los alemanes hubieran salido airosos de la Segunda Guerra Mundial. Con los fascistas en el poder, la resistencia es un mal necesario del que formas parte. En esta demo podrás jugar al primer nivel de juego. Tu misión será infiltrarte en una prisión para rescatar al líder de los rebeldes.



DOWN IN FLAMES

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Battlefront
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PII 450 MHz, 128 MB de RAM, 316 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego de estrategia por turnos con aviones como contendientes. Nada que ver con la simulación. Aquí tendrás que decidir los objetivos y buscar la táctica adecuada para derrotar a tus adversarios.

DUNGEON LORDS: COLLECTOR'S EDITION

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Dreamcatcher
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 384 MB de RAM, 733 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón
Protegerse: Botón dcho. ratón

Las armas y la magia serán tus mejores aliados en este juego de rol. La demo permite jugar el tutorial y una misión. Pronto empezarás a pelearte con ladrones y criaturas extrañas.

Carátula de *PRINCE OF QIN*





MOVILJUEGOS ENVÍA PLAY24 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL 7494
FONDOS ENVIA WAP31 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
NUESTRA WEB
TU MOVIL A TODO COLOR
ej: WAP31 37442 (imagen Perro) al 7808
Y MUCHOS MAS
1714 Bubble Gun
1466 Sexy Poker Susana Reche
1410 Tragacocos
1438 Lemmings
1091 Block Breaker de Luxe
1267 Strip Poker I
1011 Siberian Strike
1235 Monopoly Tycoon
1418 New York Nights
2098 King of Sex City
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1429 Monopoly
1651 ACB
1457 Prince of Persia - Las dos coronas
1419 Real Football 2005
1661 Tragacocos Deluxe
1508 Chicks with Bricks
1442 Hundir la flota
2080 Sopa de Letras
2095 Torrente X
2036 Parchis
1953 Kamasutris
1453 Millonario - Edición Musical
CONVIERTE TU MÓVIL EN UNA CONSOLA
NOVEDADES
Sexy Poker Susana Reche
El juego oficial de la famosa bailarina de strip tease, presenta cinco chicas. No dejes que Susana te engañe, sabe que es buena y medirá tu ingenio durante todo el juego. Tendrás la oportunidad de desafiarla.
1466
50 X 15
1836
ZUMA
2034
2074
SUDOKU
© 1998-2005 Celador International Limited. All rights reserved in the copyright and trade marks owned by Celador. © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner. Used under license by Gameloft. MARVEL, Spider-Man: TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.
NOVEDADES
47732 47733 47734 47735 47349 47051 47567 47565 47566 47736 47737
TOP
45608 43039 36455 47049 47047 47048 47050 36525 37607
TOP
...LAS ANIMACIONES MAS PEDIDAS!!
47074 42731 46815 47076 46574 42792 42002 45491 45582 telma
NOVEDADES
47708 47709 47710 47711 45881 42581 41121 45419 45571 42730
42732 41682 46484 42414 46814 42776 41705 46535 42002 45883 46813
46816 43128 46573 46536 46575 42683 42774 45882 46817 45573 46572
Animaciones
URBAN
MOVIL TEMAS ENVÍA TEMA45 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7494
LLENA TU MOVIL DE LO QUE MAS TE GUSTE !!!
Y MUCHOS MAS !!
3765 2250 2119
3509 2896 2247
CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
ENVIA CONFIG2 AL 7808
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
¡¡CHATEA DONDE Y CÓMO QUIERAS!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL...DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA JAVA62 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MOVIL!!!
ESPECIAL MUNDIAL
PARA BAJAR LOS HIMNOS ENVIA TONOS68 + CODIGO + ESPACIO AL 7494
89018 HIMNO ALEMANIA
89019 HIMNO ANGOLA
89020 HIMNO ARABIA SAUDI
89021 HIMNO ARGENTINA
89022 HIMNO AUSTRALIA
89023 HIMNO BRASIL
89024 HIMNO COREA DEL SUR
89025 HIMNO COSTA DE MARFIL
89026 HIMNO COSTA RICA
89027 HIMNO CROACIA
89028 HIMNO ECUADOR
89029 HIMNO ESPAÑA
89030 HIMNO FRANCIA
89031 HIMNO GHANA
89032 HIMNO HOLANDA
89033 HIMNO INGLATERRA
89034 HIMNO IRAN
89035 HIMNO ITALIA
89036 HIMNO JAPON
89037 HIMNO MEXICO
¿QUE PREFIERES, EL VIDEO O LA ANIMACIÓN?
ENVIA STRIPER13 + CODIGO + ESPACIO AL 7808
Animación 47828 Video 7116 Alemania
Animación 47829 Video 7165 Argentina
Animación 47830 Video 7118 Brasil
Animación 47831 Video 7117 España
POLIFONICOS ENVÍA TONOS68 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
NOVEDADES
Amo a Laura
Sara
Calda libre
Por ti
Strict Machine
Tiempo
Hay que volver
Dilema
TOP
The Simpsons
Barcelona
El señor de los anillos
Zelda
Dragon Ball Z
You're beautiful
Crazy
Amunt Valencia
Athletic De Bilbao
Zapatillas
Four to the floor
Love generation
Pasión de gavilanes
el último mohicano
El Exorcista
El Padrino
May it be
Mortal Kombat
El fantasma de la opera
Kingdom Hearts
Final Fantasy
Street Fighter
Resident Evil
metal Gear Solid 2
Metal Gear Solid
Sonic The Hedgehog
Sonic The Hedgehog
Final Fantasy 4
Donkey Kong Country
VIDEO JUEGOS
83188 Real Madrid
84362 Champions League
84094 Himno de riego
84487 We are the champions
84494 La internacional
82124 Atletico De Madrid
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
84490 Asturias patria querida
84489 Es segadors
84936 Centenario Real Madrid
84932 Real Sociedad
84896 A las barricadas
85533 You'll never walk alone
84492 Himno de Galicia
84488 La marsellesa
84793 A por ellos
HIMNOS DE FUTBOL
89232 Ojo yo viaze un corre
89051 Muñeca de trapo
85944 Eras tu
82935 Noches de bohemia
85514 Te regalo
88628 No quiero verla mas
82652 Fiesta Pagana
85503 So payaso
85290 La camisa negra
85504 Soldadito marinero
85317 Nada fue un error
ESPAÑOLAS
89075 Hips dont lie
80239 Final Countdown
88013 Sorry
85975 Hung up
88145 Don't cha
80726 No woman no cry
80217 Satisfaction
85489 Lonely
87986 My humps
84248 Losing my religion
85836 Angels
POP ROCK
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
84937 Kill Bill - Silbido
84940 Sexo en Nueva York
80143 La Pantera rosa
84231 Bar coyote
84064 Darth Vader Marcha Imperial
83863 Fraggle Rock
85606 Vals de Amelie
80108 Benny Hill
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
84560 Curro Jimenez
84697 CSI Las Vegas
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
84759 Gladiator
80044 Rocky
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85441 Verano azul
80194 Dirty Dancing Time of Life
80048 El coche fantástico
83648 La familia Munster
83901 Zorba el griego
80074 El equipo A
84437 Sin Chan
85219 Volkswagen Golf
80174 Expediente X
80082 La Pantera Rosa
80131 Buffy Cazavampiros
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
85083 Aqui no hay quien viva
84206 Moon river
80065 Friends
80238 Indiana Jones
80014 James Bond
85974 Hospital central
84936 Kill Bill
84268 Embrujadas
83687 This is halloween
80172 Hawaii Five-O
CINE TV
MUSICAREAL TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MOVIL
envía MUSIC75 + un espacio + el código de la canción al 7808
3871 Te regalo
5447 Imagine
2180 Moonlight shadow
2820 Hey boy hey girl
2726 Bohemian rhapsody
Merche 4288 Eras tu
6151 No quiero verla mas
3679 El Padrino
5670 Sorry
5460 Mi spirit flies to you
6150 Besos
4381 Love generation
2790 Traffic
5375 Hung up
4288 Como el agua
3885 You're beautiful
4461 Noches de bohemia
4282 Soy gitano
3809 Dame veneno
3432 Pobre diabla
2825 Feel
4365 Rutinas
3678 Misión imposible
5399 La casa por el tejado
4285 La leyenda del tiempo
2817 Días de verano
4290 No me crees
2834 The number of the beast
2176 Enjoy the silence 04
3740 Candy shop
3921 Tripping chorus
5457 Mi mundo sin ti
5614 My humps
3777 Buscate un hombre que te quiera
2197 Personal Jesus
3545 Noche de travesura
3798 Lonely
2820 Marta, Sebas, Guille y los demas
3581 La camisa negra
3911 Nací Orishas
4390 zapatillas
2590 Anarchy In The UK
2718 We are the champions
3711 El Vaquilla
4382 Wake up
3802 What you're made of
5070 When I'm Gone
4016 Astronomía Space chorus
5628 Sorry
3586 The world is mine
4462 Apuesta de amor
4364 With or without you
3714 Nada fue un error
3558 Te haría una canción
2652 Cuando Zarpa el amor
3571 Speed of sound
5456 Mala
2791 Lethal industry
5423 Hung Up
3560 Enamorame
3433 Feel good Inc.
6120 Idiota
4318 Soy gitano
4192 Devuélveme la vida
2155 Mariacapirinha
4013 Welcome to my life
3996 Boulevard of broken dreams
2142 Abre tu mente
SONIBROMAS ENVÍA PF44 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
TOP
77479 Risa bebe
77047 Sirena de barco
77762 Como el luisma no se entera
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
risa Carcajada
77251 Mensajeeeeeeeeeeee
77258 Coge el puto telefono cabron!
77281 Cogelo que es tu camello
77334 Grito de Tarzan
77386 Que poderio tengo en el coño
77116 R2D2
77252 Septimo de caballeria
79085 Espanyol te quiero
77048 Sirena de policia
77223 Formula 1
77045 Harley Davidson
79386 F1 Alonso
77046 Helicoptero
77049 Bocina de tren
77044 Frenazo
77043 Coche de bomberos
79389 Pedrosa acelerando
VEHICULOS
77117 Musica del No-do
77257 Manolo cabeza webo
77105 Toque militar
77485 Carabirubi
77160 Himno Republicano
77265 Looney tunes
77255 Musica para SMS
77471 Cancion
MUSICA
78851 Barça - La la la Fc Barcelona
78855 R. Madrid - Ya estamos todos aqui
78849 Barça - Forza Barça
78857 R. Madrid - Fieles y leales
79094 Atleti, Atleti, Atletico de Madrid
79089 Riazxeira
FUTBOL
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77472 Que soy el telefono cogerme!
77894 Richard coge el teléfono que...
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
77445 Tu jefe para tocarte los huevos
77119 Bebe gracioso
78869 Gol del Barça
77419 Por dios trata de cogerlo
79262 Un cigarrito no tendrás
77256 Uuu que es eto?
77787 El Luisma? no aquí no es...te equivocas
79484 Gallina Imitando Formula 1
78491 Franco desde la tumba
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77086 Gol del Madrid
77121 Es tu jefe no lo cojas
79033 Las drogas son malas
77593 Chaval coge el telefono
77596 Esta sonando el monomovil peyo!
77267 Coge el telefono que esta sonando
77235 Nos hacemos unas pajillas
79261 Me quieren robar mi litro
77123 Que alguien me coja!
79180 Es la hora de un bricoenlace
77253 Soy el puto movil
77089 Joputa menuda zorra
77437 Cogelo de una puta vez
risita Cuhaaaaao
77222 Pedos y eruptos
79067 El Luisma tiene un orgasmo
77259 Esta sonando mi telefono
77763 Que pasa nen?
77236 Mensaje del caudillo
77789 Mamón Te voy a dar una samanta pelos
77474 Ya voy ya voy ya voy
79052 Luisma tocooma
77451 Soy yo el movil
77462 El telefono del Padrino
boris Boris
79323 Amparo contesta coño!
PERSONAS
TAMAGOCHIS ENVIA PET52 + ESPACIO + CODIGO AL 5477
Como una mascota real pero no tan sucios, con los TAMAGOCHI podrás jugar desde tu móvil. Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento...
CONEJO 1688
TIGRE 1689
PERRO 1546
PANDA 1545
BUPUPPY 1911
NUEVOS
FLIPPER 1915
GOBBLES 1916
Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16 Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,09 €/MIN RED FIJA, 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO;SÓLO MAYORES 18 AÑOS: AP.D.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA: FROGGIE S.L.: CIF B-91109454.